ДВА ДВУСЛОЙНЫХ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО
ПРЕВЬЮ: HEAVY DUTY, MONSTER MADNESS, WORD OF CHAOS **ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ:** DUNGEON SIEGE 2, GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER, TITAN QUEST, THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, EMPIRE EARTH II: TAOS, FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS, LOTR: BFME II **ОБЗОР:** LINEAGE II C4 **ОНЛАЙН:** AUTO ASSAULT, EVERQUEST 2, D&D: ONLINE

ДЕМОВЕРСИИ
ANKH; CRASHDAY; MAD TRACKS; MX VS ATV; PANZER ELITE ACTION; STAR WARS: EMPIRE AT WAR; STUBBS THE ZOMBIE; TOM CLANCY'S RAINBOW SIX:LOCKDOWN; TYCOON CITY: NEW YORK; TRACKMANIA NATIONS; WORLD RACING 2; SHADOWGROUNDS; TIMESHIFT

(game)land hi-fun media
9 771729 901008 06003
publishing for enthusiasts

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 3 (27)
МАРТ • 2006



ГЛАВНАЯ RPG ГОДА

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

STAR WARS: EMPIRE AT WAR
ВОЙНА НА ЗЕМЛЕ И В КОСМОСЕ

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
ЖАН РЕНО ПРОТИВ ДЕМОНОВ

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
ЗАВЕТАМ BATTLEFIELD ВЕРНЫ

COMMANDOS: STRIKE FORCE
СНАЙПЕР, ШПИОН И ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ В ШУТЕРЕ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ

БАЙКИ ОТ ГОБЛИНА
О ЖИЗНИ, ИГРАХ И ПЕРЕВОДАХ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

НАКЛЕЙКИ КОМБАТ, STUBBS THE ZOMBIE и HOMM V
ПОСТЕР RAINBOW SIX: LOCKDOWN, L.A. RUSH


Акелла
Один Воин.
Две Души.
Prince of Persia
The Two Thrones
Принц Персии
Два Трона
UBISOFT
Акелла



17 МГНОВЕНИЙ БУДУЩЕЙ ВЕСНЫ

Привет! Первым делом хочу поздравить тебя с тем, что адские зимние холода наконец-то остались позади. Надеюсь, ты пережил их без потерь. И даже больше того – умело пользуясь возможностью не ходить из-за морозов в школу (в институт, на работу), провел освободившееся время именно так, как полагается настоящему геймеру. То есть с верной боевой клавиатурой под левой рукой и разящей врага мышью – под правой.
К счастью или к сожалению, вторая половина зимы не порадовала нас большим количеством достойных релизов. Из ожидаемых игр вышла только ***Onimusha 3*** – портированный с консолей экшен с Жаном Рено «в главной роли». Зато на носу – весна, со всеми вытекающими из ее наступления последствиями. А последствия эти зовутся не как-нибудь, а ***Heroes of Might and Magic V***! И нам, конечно же, ничего не оставалось, как в преддверии релиза вызвать на ковер этот потенциальный суперхит. Подробнейший десятистраничный материал не только интересен сам по себе (фанаты серии – срочно на *стр. 6*), но и сопровождается увлекательной экскурсией по городам пятых «Героев». Словом, у тебя есть прекрасная возможность прочувствовать каждую деталь игры за пару месяцев до того, как ты помчишься к ближайшему магазину покупать заветные диски.

Ну, а скрасить томительное ожидание тебе поможет наш раздел **«Обрати внимание!»** – в этом номере весьма упитанный. Среди прочих достойных игр мы советуем тебе обратить внимание, прежде всего, на ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** – главную, как ты мог заметить на обложке, ролевую игру года; ***Enemy Territory: Quake Wars***, которая грозится пододвинуть с пьедестала ***Battlefield 2***; ***Commandos: Strike Force***, где геймплей знаменитой тактической серии ***Commandos*** переведен в формат трехмерного FPS. Наконец, любители провести время за неторопливым кликаньем мышкой оценят ***Runaway 2: The Dream of the Turtle*** – веселый «мультяшный» квест, продолжение забойной первой части.
И на сладкое: на *стр. 182* тебя ждет ни кто иной, как **оперуполномоченный Гоблин** собственной персоной! Разговор о жизни с одним из самых популярных в России персонажей полон красочных историй, занимательных фактов и прикольных фоток.
Итак – переворачивай страницу. Нескучного чтения!

Олег Полянский,
и.о. главного редактора


ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР
game master
Intel Pentium 4 HT inside
...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ
Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!
Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...
ЭКСИМЕР™ Game Master
Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус
ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ 3 ГОДА
excimer
www.excimer.com
Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP
Web: www.excimer.com/gamemaster/
СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ
Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, , Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

РЕЦЕНЗИИ



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE – ИМЕНИТЫЙ КОНСОЛЬНЫЙ ЭКШЕН ОСВАИВАЕТ PC

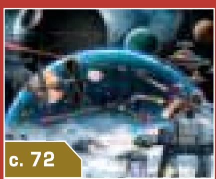


THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – САМЫЙ ЯРКИЙ БРИЛЛИАНТ В КОРОНЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

COMMANDOS: STRIKE FORCE – НОВОЕ ЛИЦО ТАКТИЧЕСКОЙ СЕРИИ



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – РОЖДЕНИЕ СВЕРХНОВОЙ ЗВЕЗДЫ



ПОСТ-МОРТЕМ

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ – КАК СОЗДАВАЛАСЬ САМАЯ МАСШТАБНАЯ РОССИЙСКАЯ ИГРА?



РЕТРО

GRIM FANDANGO – ЦАРСТВО МЕРТВЫХ В НЕТЛЕНКЕ ОТ ТИМА ШЕФЕРА

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
3(27) МАРТ 2006

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ



РАЗВЕДКА БОЕМ

ИНТЕРВЬЮ С ДМИТРИЕМ ПУЧКОВЫМ
ГОБЛИН: О ПРАВИЛЬНЫХ ИГРАХ, ПЕРЕВОДАХ И ПРАВИЛЬНОМ ОТНОШЕНИИ К ЖИЗНИ. с.182

КРИ'2006
ВСЕ, ЧТО ТЕБЕ НУЖНО ЗНАТЬ О ПРЕДСТОЯЩЕЙ КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР. с.146

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



L.A. RUSH

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала?! Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу **yashina@gameland.ru**, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала **«PC ИГРЫ»**". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№3(27), МАРТ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru — и.о. главного редактора
Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru — зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru — дизайнер
Даниил Леви daniil@pc-games.ru — редактор
Иван Гусев — редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru — редактор
Андрей Теодорович — редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная — лит.редактор/корректор
Максим Бакакнович baxx@gameland.ru — начальник PR-отдела

DVD/CD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru — главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru — зам. главного редактора
Виктор Бардовский — редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин — редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин — медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru — руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru — главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев — Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов belov@gameland.ru — менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru — менеджер
Дмитрий Баринов barinov@gameland.ru — менеджер
Надежда Бабиян babiyan@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru — publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 56 500 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

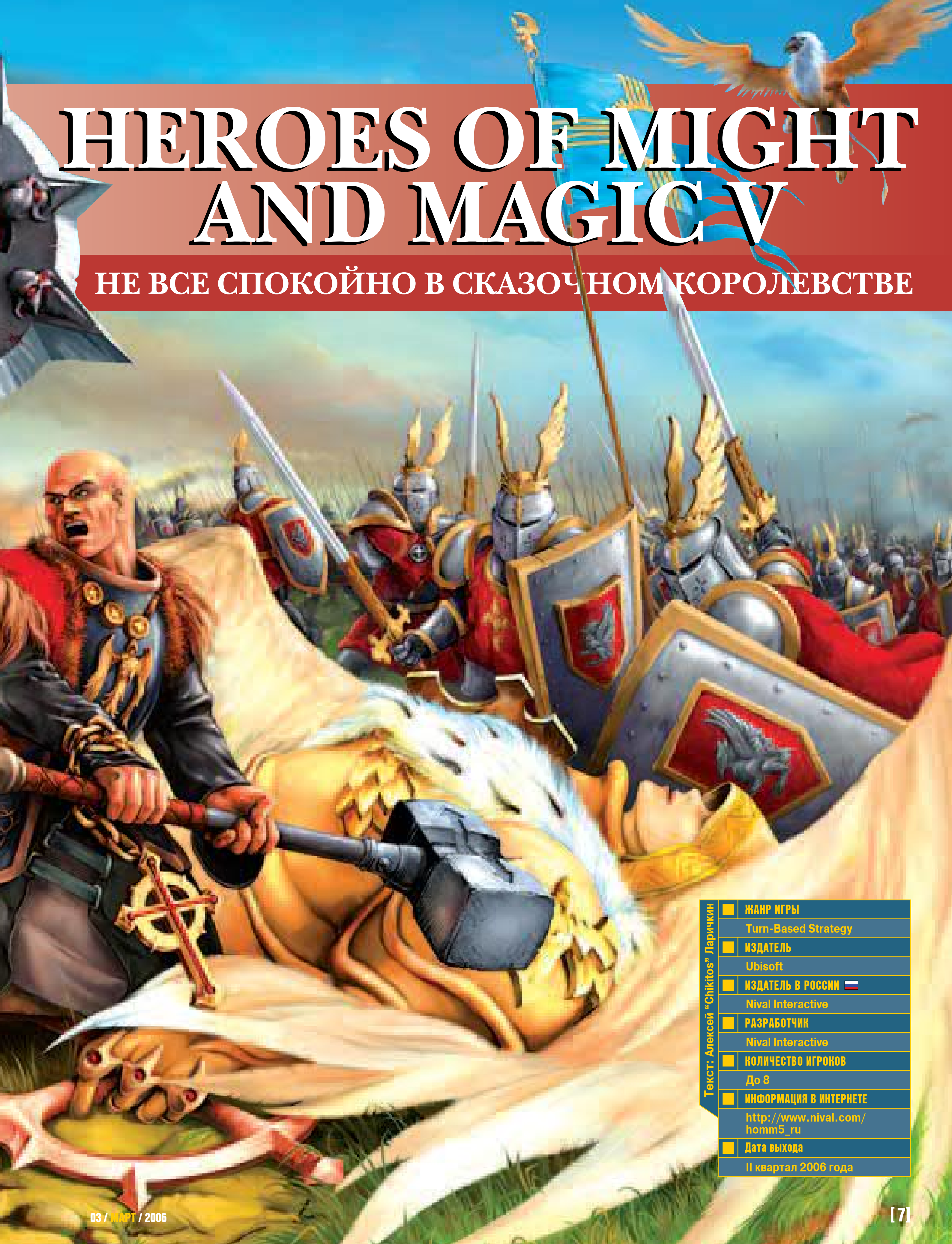
Цена свободная



Попасть на обложку «PC ИГР» суждено далеко не каждому проекту. Конкуренция ведь нешуточная: за год выходит всего двенадцать номеров, а сколько появляется игр за тот же период никто и не считал – сбиться можно. Даже стопудовых хитов нарождается в несколько раз больше.
Осознай важность момента: стратегия *Heroes of Might and Magic V* оккупировала нашу обложку уже во второй раз, причем релиз игры еще не состоялся. Даже *Half-Life 2* не удостаивалась такой чести!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

НЕ ВСЕ СПОКОЙНО В СКАЗОЧНОМ КОРОЛЕВСТВЕ



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://www.nival.com/homm5_ru
Дата выхода
II квартал 2006 года





■ После приближения камеры пятых «Героев» можно принять за заправский Diablo-клон.

Такое внимание к пятым ***«Героям»*** вполне объяснимо – слишком много они значат для нас (да и для тебя наверняка тоже). Это и главный релиз в жанре пошаговых стратегий, который уже давно ни жив, ни мертв, и надежда на возрождение великой и по-настоящему любимой в нашей стране серии, и самый громкий российский проект, в конце концов. И нам, едва ли не больше, чем самому **«Нивалу»**, нужна только победа, то бишь идеальная игра, а уж за ценой мы не постоим.

Впрочем, довольно разглагольствований. Повод для написания этого материала более чем достойный – разработчики наконец-то показали свою игру, что называется, лицом. К черту досужие домыслы, нелепые предположения, вопросы, на которые нет ответа. Теперь все точки над "i" расставлены, мы точно знаем, что представляет собой проект.

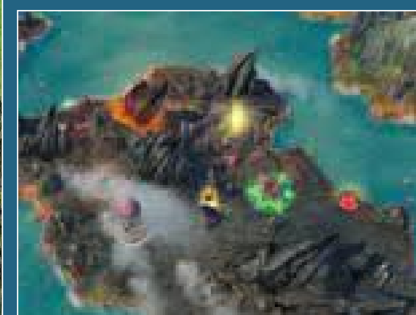
Но прежде чем перейти к делу – важное замечание. Так уж случилось, что игру отправились смотреть два корреспондента. Первый надолго пропал в мире пятых «Героев», а когда вынырнул из него, ни о чем кроме тамошних красот говорить не мог. Его впечатления ты найдешь во второй части нашей «Темы номера». Я же постарался не обращать внимания на сказочные пейзажи (легко сказать, трудно сделать), а сосредоточился на особенностях игрового процесса. Графику уже воспевали не раз и не два, да и скриншотов мы наснимали предостаточно – ты мо-



■ Если удастся пробиться через мечников, в этом шатре меня одарят единичкой к атаке.

ГЕЙМПЛЕЙ VS. 3D

И ежу понятно, что двухмерная игра 2006-го года выпуска – это моветон. В **«Нивале»** с этим самым ежом солидарны, а потому подготовили отличный игровой движок. Но не все фанаты оценили старания разработчиков – некоторым 3D категорически не нравится. Надо признать, у них есть поводы для расстройств. Конечно, приятно, что можно приближать и удалять камеру, разглядывать пейзажи под любым углом... Однако, повертев карту то так, то сяк, немудрено потерять ориентацию в пространстве. В общем, непривычно. Но если захотеть, приспособиться можно. И даже нужно – 2D свое отжило, смирись с этим.





■ Нивальцы не поленились нарисовать разнообразные ландшафты.

жешь увидеть все своими глазами. Для любого поклонника стратегических проектов тонкости геймплея гораздо важнее внешнего вида игры. О них и пойдет речь!

ГЕРОЙ, ТРЕТЬИМ БУДЕШЬ?

Объяснить, что же представляют собой «Герои» непросто, но я все же попытаюсь – говорят, есть еще геймеры, не знакомые с великой стратегической серией. Итак!

По пересеченной местности на лихом скакуне носится герой в сопровождении армии из самых разнообразных существ. Огнем и мечом он наводит ужас на всю округу: с боями прорывается к рудникам, сотнями уничтожает монстров, «отжирается» в специальных зданиях, раскиданных то тут, то там, и захватывает замки – фабрики «по производству» войск и оплот экономического могущества. Словом, копит силушку. Чтобы в конечном итоге всыпать по первое число недружелюбным соседям и показать, кто в доме хозяин. В этой схеме возможны вариации, но общий смысл примерно такой.

Легендарная компания **New World Computing**, уже почившая в бозе, годами экспериментировала с геймплеем, пытаясь нащупать идеальный вариант. Самую первую часть знаменитой стратегии помнят разве что ветераны – вышла она, страшно сказать, более 10 лет назад. Впрочем, благодаря стараниям **«Буки»**, выпустившей не так давно коллекционное издание «Героев», ты тоже можешь приобщиться к классике. Многие до сих пор считают лучшей вторую часть, но таких единицы. Зато чуть ли не все фанаты уверены, что **Heroes of Might and Magic IV** – худшее произведение NWC. В общем, абсолютное большинство геймеров убеждено – самой удачной получилась третья часть. В нее до сих пор играют запоем, да и турниры регулярно проводятся, даже несмотря на то что игре скоро стукнет семь лет.



■ Черт, столько всего «вкусного». Глаза разбегаются!

ИИ ОГРЫЗАЕТСЯ

Четвертая часть провалилась в немалой степени по причине хилого AI. Искусственный интеллект часто даже героев с хорошей армией не мог провести через охраняемые не самыми сильными монстрами проходы. А что в пятых ***«Героях»***? В тактических боях компьютер порой допускает досадные промахи: может, например, отвлечься каких-нибудь камикадзе и забыть про вражеских стрелков. Ничего страшного в этом нет – достаточно лишь подправить пару скриптов. На стратегической же карте герои, ведомые AI, действуют достаточно агрессивно, хотя и вполне предсказуемо. Если жаждешь схлестнуться с сильным противником, сыграй лучше с другом, благо мультиплеер неплох.





■ Апокалипсис сегодня. За такие спецэффекты и душу продать можно.



Разработчики пятой части, если судить по виденной нами версии, разделяют мнение большинства, хоть при этом и заявляют, что, дескать, собрали лучшее из всех частей и добавили толику своих идей. Где, простите, наработки из «четверки»? Днем с огнем не сыщешь. Армия без героев отныне передвигаться не может, а на поле боя полководцы, как и в первых трех частях, предпочитают не соваться – за спинами подчиненных спокойней будет. Есть, правда, исключение: герои замка Haven, обладающие способностью Counterstrike, могут лично охаживать юнитов противника без всякого вреда для своего здоровья.
Или, скажем, замки. Нивальцы отказались от ежедневного прироста юнитов в пользу классической еженедельной системы. И, слава богу: как вспомню, на какие уловки шел, чтобы подло захватить город аккурат к новому приплоду, аж слезы на глаза наворачиваются от умиления. Отправлены в утиль и «вилки построек». Гадать нынче, кто нужнее – Драконьи Големы или Титаны, – не придется. Для каждого вида войск предусмотрено по одному апгрейду. Скелеты-пехотинцы после небольших денежных вливаний обучаются стрелять из лука, а демоны из Inferno – поджаривать врагов адским пламенем.
Не обошлось, правда, и без нововведений. Одно из них – уровень города, зависящий от количества и значимости построек. Единица эта весьма условная, использующаяся лишь в качестве ограничений при возведении сооружений. Сдается мне, таким образом разработчики балансируют игру, чтобы, значит,



■ Без внушительной армии с костяными драконами лучше не связываться.



■ Мощнейший выхлоп. Вот что значит хорошенько принять на грудь перед боем.

геймеры, которым повезло с нужными ресурсами в самом начале, не отстроили жилища высокоуровневых юнитов, игнорируя игровую логику.

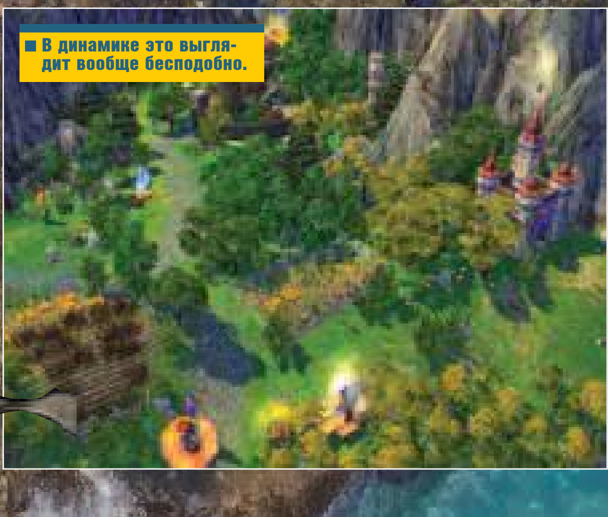
Отдельное спасибо авторам за уникальные для каждой группировки здания. Такие как, знакомый по прошлым частям «конвертер скелетов» в Necropolis'е. У владельцев других замков есть не менее забавные строения. Так, «академики» прямо в городе производят артефакты и выдают их отрядам, имперцы из Haven в Training Grounds, как несложно догадаться, тренируют свои войска – крестьяне «за плату малую» становятся лучниками, а те, в свою очередь, мечниками, и так далее.

Что-то я увлекся. Про замки подробно рассказал мой коллега Владислав Карнаухов во второй части «Темы номера», ну а мне еще много о чем предстоит тебе поведать. Например, о самих героях.

О БЕДНОМ ГУСАРЕ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Встречают, как известно, по одежке. Поэтому, прежде всего, бросается в глаза, что скачки на обычных лошадях ушли в прошлое. Только имперцы да некроманты по старинке восседают на конях. Адепты магии из Academy оседлали слонов, лесные эльфы – единорогов, а представители Inferno и вовсе отмеряют километры на своих двух – им с такими габаритами скакуна подыскать сложно. Правда, что касается игровой механики, то все осталось, как и прежде: способ передвижения на геймплей ни влияет.

Зато нивальцы перекурочили ролевую систему. Отныне у сказочных полководцев появились умения (skills) и зависящие от них способности (abilities). С первыми мы знакомы еще по предыдущим частям: они отражают степень мастерства в различных областях. Ну, там Expert Light Magic или Advanced Defense. Некоторые умения выдаются в зависимости от расовой



■ В динамике это выглядит вообще бесподобно.



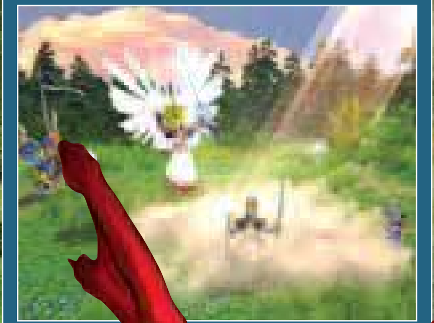
■ Рыцарь из замка Haven отважился забраться в преисподнюю.



■ Кто ж откажется присоединить к армии таких милашек?

СИНГЛА МАЛО НЕ БЫВАЕТ

Нам, естественно, показали буквально пару уровней, а не всю игру. Но разработчики дали необходимые пояснения по структуре пятых *«Героев»*. Однопользовательская часть будет состоять из набора отдельных сценариев и шести кампаний, для каждой из которых предусмотрено по пять карт. Начинаем играть за Haven, а заканчиваем за Academy. Цели миссий в кампаниях не сводятся к тривиальному «убить всех», они весьма разнообразны и пребывают в гармонии со сценарием. Захватить определенный замок, добраться до нужного места, встретиться с каким-либо героем – вот далеко не полный список заданий.



принадлежности. Скажем, демонические герои из Inferno с помощью Gating могут призывать прямо на поле боя дополнительные отряды адских созданий. Освоив какое-нибудь умение, герой «получает доступ» и к связанным с ним способностям. Есть среди них, конечно, и новые навыки (например, Retaliation Strike, позволяющий герою на один ход защитить выбранный юнит от всех посягательств на его жизнь), но с большей частью мы знакомы по предыдущим версиям «Героев». Так, из умений в способности перекочевали Diplomacy и Archery. Аналогичная судьба постигла и некоторые... заклинания. Например, Prayer (причем в варианте Mass Prayer) или массовые эффекты для простеньких спеллов. Скажем, Master of Abjuration позволяет накладывать Stoneskin и Deflect Arrows на несколько юнитов (но не на всех).

Механизм же развития героя остался прежним (с небольшими поправками): после получения персонажем уровня на единичку увеличивается одна из его основных характеристик (Attack, Defence, Spell Power, Knowledge), а нам предлагается выбрать что-то одно из двух умений и двух способностей. Вариантов прокачки тут великое множество, и в этом компоненте геймплея видится многогранность пятой части. Однако это еще не все, я ведь пока не рассказал о магии.

УРОКИ КОЛДОВСТВА

Многострадальная система магии в очередной раз отправилась на реконструкцию. Нивальцы решили сделать ее более стройной и логичной, избавив от дублирующих друг друга заклинаний из разных школ. Сказано – сделано. Встречай Light (всевозможные усиливающие спеллы), Dark (проклятия и прочее), Distructive (атакующая магия) и Summoning Magic (призыв существ, оживление мертвецов, иллюзии и т.д.). Особняком стоит





■ Некроманты оставляют за собой ядовито зеленый след. Он пропадает через несколько секунд.

HIS Turbo

HIS

X800GTO IceQ II TURBO:

www.HISdigital.com

GRAPHICS BY ATI

CROSSFIRE MULTI-GPU READY

iTurbo – программный мониторинг и безопасная настройка максимальной производительности.

iTurbo

UV Sensitive



Available models for IceQ II:

	Core Clock		Memory Clock	
	IceQ II Turbo	Original	IceQ II Turbo	Original
X850XTPE	–	540MHz	–	1.18GHz
X850XT	540MHz	520MHz	1.18GHz	1.08MHz
X800XL	432MHz	400MHz	1GHz	980MHz
X800GTO	500MHz	400MHz	1GHz	980MHz

New models:

	Core Clock	Memory Clock
X1800XL	500MHz	1GHz
X1300PRO	600MHz	800MHz
X1300	450MHz	500MHz

OLDI

www.oldi.ru

GRAPHICS BY ATI

НИЗКИЕ ЦЕНЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ

ул. Донская, 32
тел. (095) 967-0700

ул. Трифоновская, 45
тел. (095) 967-1555

ул. Малышева, 20
тел. (095) 967-1433

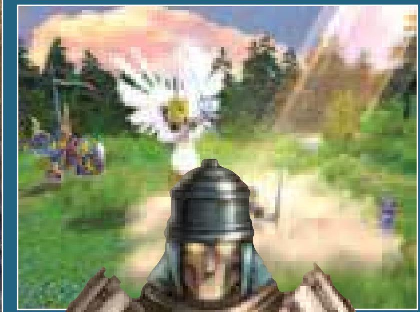
Единая справочная: (095) 221-1111

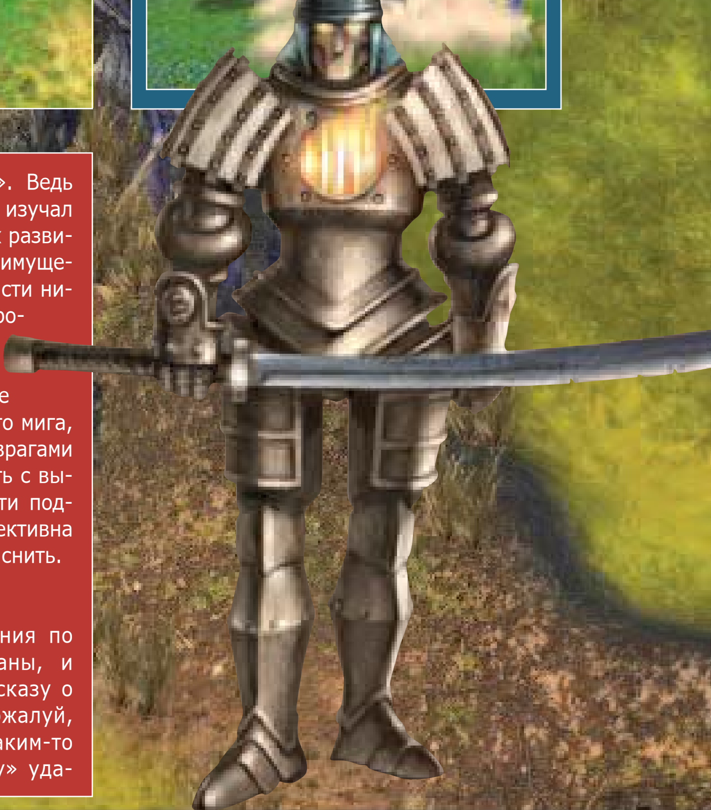


■ Темные эльфы из Dungeon рассекают на двуногих ящерах.

В ПУЧИНЕ ХАОСА

Назвать сюжетную завязку оригинальной язык не поворачивается, но разработчики божатся, что в середине повествования сценарий вильнет хвостом и озадачит игрока.
Неугомонные демоны вторглись на территории имперцев и ввергли страну в пучину хаоса. Тут же зашевелились и другие расы: сказочный мир содрогнулся от тяжелой поступи многочисленных армий. Любопытно, что сценаристы отказались от классического противостояния «добро против зла». Даже традиционно «светлые» имперцы задвинули на принципы любви и милосердия и теперь руководствуются девизом «Закон и порядок».





Adventure Magic: к этой школе относятся заклинания для глобальной карты вроде Summon Boat, Town Portal и Dimension Door. На десерт припасена парочка секретных спеллов, выдающихся автоматом при достижении определенных условий. Но – молчок, сие есть великая тайна, бережно хранимая разработчиками.
Не надо быть математиком, чтобы понять – количество всяческих заклятий резко сократилось. Не стоит преждевременно расстраиваться, ведь некоторые, как я уже упоминал, просто оказались в разделе способностей. В бою их всегда можно найти в магической книжке, куда они записываются наряду с обычными заклинаниями.
Любопытен способ, с помощью которого разработчики балансируют магию. Помнится, в третьих «Героях» на большинстве официальных карт Dimension Door (если кто не в курсе, это спелл, позволяющий телепортировать героя в пределах одного экрана) была «забанена». Ведь если какой-нибудь маг успешно изучал это заклинание на ранних стадиях развития, он получал колоссальное преимущество над соперниками. В пятой части нивальцы более тонко выверяют игровое равновесие. Освоить «прыгалку» может только герой 15-го уровня. Не исключено, что он даже не успеет дожить до этого светлого мига, а будет вынужден схлестнуться с врагами гораздо раньше. Не будем спешить с выводами относительно правильности подхода «Нивала»: насколько эффективна эта схема, нам еще предстоит выяснить.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Ну, вот – необходимые пояснения по работе игрового механизма даны, и можно, наконец, перейти к рассказу о тактических сражениях. Им, пожалуй, досталось больше всего, хотя каким-то непостижимым образом «Нивалу» уда-



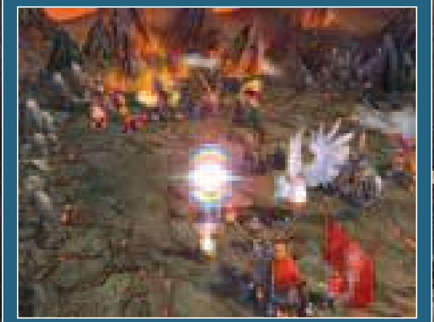
■ Серым цветом помечены доступные, но не изученные героем способности.



■ Поле брани огромным не назовешь.

ПО СЕТИ

Разработчики придумали аж пять режимов мультиплеера – на любой вкус. Некоторые особенно интересны. Если у тебя нет времени на долгие баталии, можешь по-быстренькому сойтись в тактической битве с другом в Duel Mode. Ценителям экзотики наверняка придется по душе Ghost Mode: во время хода противника ты можешь управлять призраком – близнецом своего героя. У «привидения» есть определенное количество очков действия и различные навыки. Он, к примеру, может запросто вселиться... во вражескую шахту. Если соответствующий навык у признака достаточно высок, тебе обломится небольшой доход с рудника.





■ В строке снизу дается прогноз по наносимым повреждениям и количеству юнитов, которые падут смертью храбрых после атаки.



лось сохранить дух классических боев из третьей части.

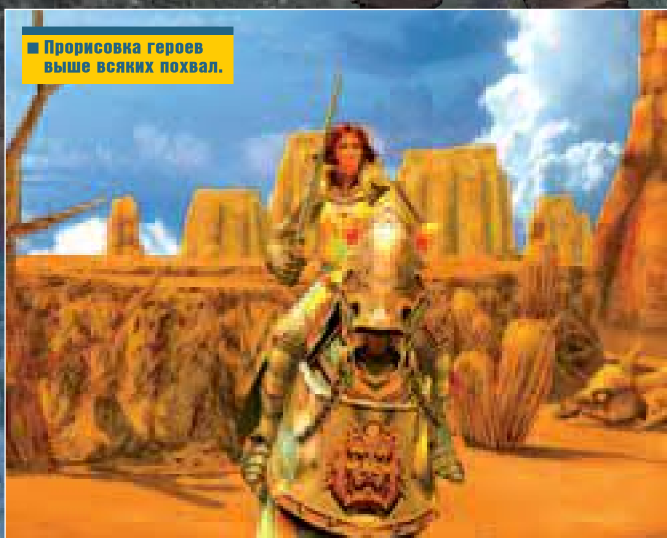
Начнем с того, что быстрые битвы ушли в прошлое. Хочешь задать перца во-о-он тем грифонам – продемонстрируй свои полководческие таланты на поле брани. Но это лишь цветочки...

А вот и ягодки. Поле отныне не разбито на шестиугольники правильной формы, а «выложено» из квадратов. Я, признаться, даже расстроился, усмотрев в этом некое ограничение тактических возможностей, но мне тут же объяснили, что все к лучшему. Если раньше можно было атаковать вражеское существо с шести сторон, то теперь ты волен наброситься на него аж с восьми направлений. Однако главное изменение – это введение параметра «инициатива». Нынче бой не разбивается на раунды, а «течет непрерывно» до победы одного из соперников. Очередность хода каждого отряда или героя наглядно отображается в виде линейки в нижней части экрана. Изображения некоторых юнитов встречаются гораздо чаще, чем «портреты» остальных? Значит у них выше инициатива. Пока крестьяне сообразят, что их бьют, грифоны успеют клюнуть их пару раз. А если у птичек еще и мораль «взыграет», то по деревенским увальням впору поминки справлять...

Тактическую глубину сражений опять-таки еще предстоит измерить, но уже сейчас очевидно, что разнообразия пятой части не занимать, даже несмотря на уменьшившееся поле боя. Нюансов – воз и малая тележка. Приходится учитывать особенности ландшафта: если не заложиться на разбросанные по полю камни и бревна, можно здорово на этом погореть. То свои войска заблокируешь, то, наоборот, к чужим стрелкам не подберешься. Магия и навыки героев существенно меняют тактический рисунок. Плюс ко всему у многих юнитов есть своя уникальная способ-



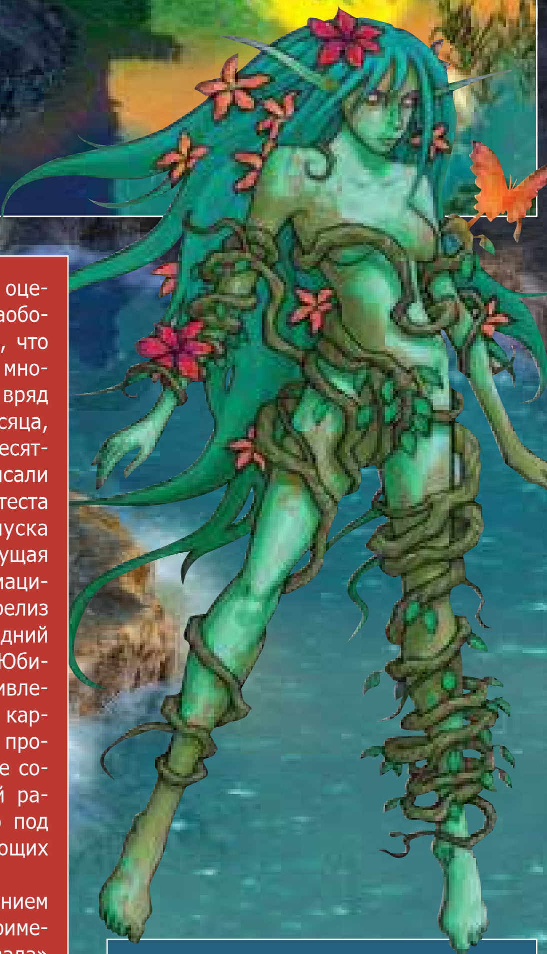
■ Великая битва некромантов и «академиков». На кого поставишь?



■ Прорисовка героев выше всяких похвал.







ность (а то и несколько), задействуя которую можно преподнести противнику неприятный сюрприз. Или самому скривиться в немом удивлении. Например, бой с королевскими грифонами – серьезное испытание для нервов. Инициативные птички резво улетают в небеса (исчезают с поля боя) с помощью способности Battle Dive. А потом, когда наступает их очередь, камнем падают вниз, нанося чудовищные повреждения юнитам, стоящим в заранее выбранных клетках. Как тут быть? Выставлять созданий с высоким показателем инициативы. Это, кстати, еще одно нововведение: войска можно убирать в резерв на этапе начальной расстановки (сия опция отныне доступна всем героям, а не только тем, кто освоил Tactics).

На самом деле еще долго можно обсасывать тонкости сражений или приключений на стратегической карте (тут как раз изменений минимум, если не считать чисто графических преобразований), но нам нужно приберечь хотя бы щепотку интересной информации до момента вынесения окончательного вердикта. Ты уж не обессудь, мы и так выдали немало секретов.

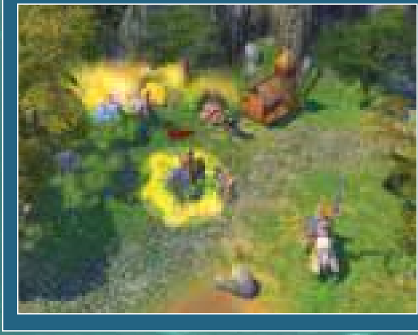
ФАНАТЫ НЕ ДРЕМЛЮТ

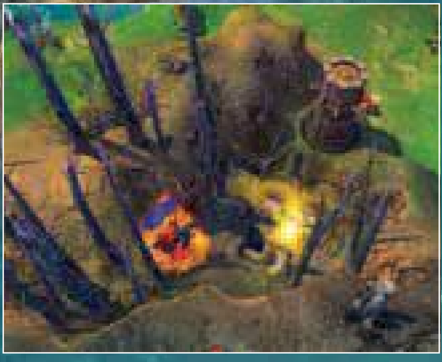
Буквально перед самой сдачей номера в печать процесс разработки пятых «Героев» ознаменовался скандальчиком. **Ubisoft** наконец-то выложила открытую бета-версию игры, и страждущие немедля накинулись на конфетку. Только далеко не всем она пришлась по вкусу. Не то чтобы поклонники серии критически оценили старания «Нивала» – скорее наоборот, многие утвердились во мнении, что именитая студия на верном пути. Но многочисленные ошибки и недоработки вряд ли можно было исправить за два месяца, оставшиеся до выхода игры. Более десятка крупнейших фан-сайтов подписали News Suppression Pact в знак протеста против преждевременного выпуска Heroes of Might and Magic V. Пишущая братия пригрозила издателю информационной блокадой, в случае если релиз проекта не перенесут на более поздний срок и не устранят все недостатки. «Юбики» сдались практически без сопротивления – слишком многое поставлено на карту. Если провалится самый громкий проект, к которому приковано внимание сотен тысяч геймеров (70000 ключей разошлись менее чем за неделю), то под вопросом окажется успех последующих игр по лицензии **Might and Magic**.

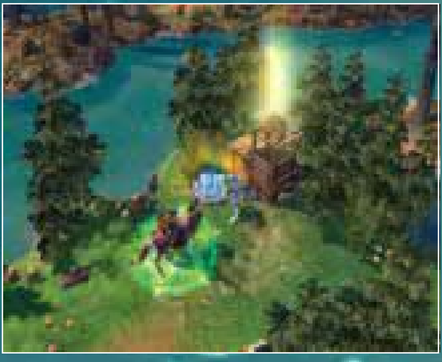
Мы, признаться, вздохнули с облегчением после такого поворота событий: примеров, когда спешка с релизом «убивала» перспективнейшие проекты, тьма-тьмущая. А хорошенькая доводка «Героям» не повредит, точнее она им жизненно необходима. И это не упрек в адрес разработчиков, а, наоборот, констатация факта необычайной масштабности и комплексности проекта. Основы уже заложены, осталось лишь убедиться, что механизм функционирует идеально. И тогда в «Героев Магии и Меча V» можно будет играть годами. Как и в третью часть...

D&D И «ГЕРОИ»

Про уникальные умения, свойственные каждой из народностей пятых *«Героев»*, я уже упоминал в основном тексте. Самым интересным, на мой взгляд, скиллом обладают лесные эльфы – обитатели Sylvan. Они могут науськивать свои войска на определенные виды врагов. Всего в списке Favoured Enemy (именно так называется умение) может находиться до четырех различных типов существ. Атаковать таких созданий эльфийская армия будет с особой яростью (увеличиваются наносимые воинами повреждения). Подозреваю, что название и свойства скилла нивальцы подсмотрели в настольной ролевой системе **Dungeons & Dragons**.







HEROES OF MIGH



Все, все, устал я. Не могу. Срочно нужно в отпуск, подальше от суеты, от столичного шума и гама. Хочется, знаешь ли, посмотреть мир – он, по слухам, нынче особенно красив. Подал заявку в турагентство, чтобы подобрали мне экскурсию по необычному маршруту. А то по Золотому Кольцу ехать – так там исторические места Родины показывают, а это я всегда повидать успею. Мне же сейчас хочется не седой старины, а как раз наоборот – новых, необычных построек и причудливой архитектуры. Пора в путь-дорогу!

T AND MAGIC V

ЭКСКУРСИЯ ПО ГОРОДАМ





Как рассказал я об этом в турагентстве, так там сразу обрадовались, засуетились, забегали. Есть, говорят, прямо для вас местечко – никто туда еще не ездил, но разочарованы вы точно не будете. Шесть городов, комфортабельный автобус, красивые виды, все дела. В общем, соблазнился. Давайте уж поглядим на ваши шесть городов.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ. ОТЪЕЗД

Ох, ничего ж себе! Где фотоаппарат? Дайте мне фотик сию минуту, ну же! В агентстве, конечно, что-то говорили о «незабываемых ландшафтах», «новом слове в развлечениях» и даже показали парочку весьма любопытных видов (снятых, правда, непонятно кем и чуть ли не полгода назад), да кто ж этих умников слушать всерьез будет? Они такое перед каждым туром твердят, а парни из соседнего отдела вон ездили на выставку, грузовики с пушками смотрели, так лучше им теперь об этом не напоминать. Или мотался еще приятель на какой-то остров, обезьяну смотреть. Тьфу, говорит, и растереть, а не обезьяна. Так что настроен я был, конечно же, скептически.

А тут, гляди-ка, все не так, как на картинках, а лучше, намного лучше! Таких ландшафтов я вообще никогда не видел! Тут тебе и холмы, и равнины, и пустыни (с дюнами, настоящие!), и пустоши с потрескавшейся землей, и пропасти бездонные. А если что разглядеть не успел, так только попроси экскурсовода – вмиг все повернется нужным боком: смотри, дорогой турист, наслаждайся. Вот это сервис, вот это я понимаю. А главное, не оставляет ощущение, будто вернулся куда-то, где был не раз; есть во всех этих красотах что-то неуловимо знакомое.

ДЕНЬ ВТОРОЙ. В ПУТИ

Два дня уже в пути, а как будто десять минут едем. Красота вокруг такая, что глаз не отвести! Особенно мне прибой понравился: мы там по побережью полдня ехали, так я все время, уткнувшись носом в стекло, и просидел – волнами любовался.

По бокам дороги то руины увидишь, то сооружения непонятные, то обыкновенные домики. Гид говорит, что это все не просто так: здесь, например, можно отдохнуть, а вон там, на монументе, всякие интересные факты высечены; ну, а в том строении вообще тварь неведомая водится – лев о шести лапах. Правда, ко льву нас не пустили – гид сказал, что в городе Academy целый зоопарк таких.

Да, чуть из головы не вылетело – я ж о городах-то и не поведал! Экскурсия по шести столицам. Сначала мы в Haven приедем – там, говорят, чистота, порядок и чуть ли не ангелы летают. Потом в Academy – библиотеки, музеи, зоопарк опять же. Следующая остановка в лесном городе, где можно на единорога поглядеть. А потом и вовсе, под землю, в Dungeon – «город, растущий вниз», как в проспекте сказано было. Ну-ну, поглядим. И напоследок – две интереснейшие метрополии: Necropolis со «старейшими на континенте жителями» (что бы это могло значить?) и Inferno – говорят, на вулкане стоит, потому там очень жарко.



ДЕНЬ ТРЕТИЙ. HAVEN

Подъезжаем! Что-то с виду маловат, городишко-то... Но экскурсовод сказал, что это все иллюзия, как приедем – все по-другому будет. Еще, говорит, он потому маленьким кажется, что не все постройки возведены. Во время нашего пребывания должны достроить новую башню; как будем уезжать – поглядим издалека, что изменится-то.
Вот мы и внутри! Ого... А гид-то не обманывал. Специально для туристов во всех городах теперь новый аттракцион поставили: как входишь внутрь, сразу попадаешь на бесплатную обзорную экскурсию. Сажают тебя на такую летающую штуку, пристегивают, чтобы не вывалился, – и вперед! Летай – сколько влезет, а как надоест – только кнопку нажми. Можно, кстати, от этого увеселения вовсе отказаться, но я не стал – в первый раз все-таки, интересно. И не пожалел: узкие улочки, прячущиеся под черепичными крышами домов, достающие до неба башни и часовни – архитекторы поработали на славу, стремясь воспроизвести дух феодального средневековья.
Девиз Haven – «Честь, Долг, Порядок». За этой самой честью следят Инквизиторы и Паладины. Суровые мужики, должен сказать. Говорят, в бою готовы помочь друзьям полезными заклинаниями, да и помахать кулаками способны. Простые жители очень похожи на ополчение. Они, оказывается, способны обучаться, приобретая дополнительные умения в ведении боя.
Из диковинок у них можно на грифонов поглядеть – это такие не то львы с орлиной головой и крыльями, не то орлы с львиными лапами. Между прочим, символ города. Жители, кстати, навострились этих грифонов для охраны использовать. Есть у них, говорят, особенность одна. Взмывают они под небеса и оттуда камнем падают вниз на врага, причиняя чудовищный урон. Я с дрессировщиком грифонов поболтал в баре, он рассказал, что способности есть не только у этих тварей, а практически у всех жителей во всех городах. Паладины, например, так разгоняют своих лошадей в чистом поле, что живым тараном сметают войска неприятеля.
Ну, а вечером нас повели смотреть диво дивное – ангела! Поразительная мощь и грация. Представляешь, парит в небе эдакая махина – не поймешь, какого пола – с огромным сияющим клинком в руках. Когда ангел появился над городом, все как будто стихло, застыло в трепетном ожидании. Ради этого стоило ехать, скажу я вам. Мне потом еще сказали, что пернатые колоссы могут воскресить павших воинов. Хотя какой идиот рискнет напасть на город, который защищают такие существа?
Да, поездочка с каждым днем все интересней и интересней...





Оплот Света и Жизни во всем своем великолепии.



■ «Под небом голубым есть город золотой».

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ. ACADEMY

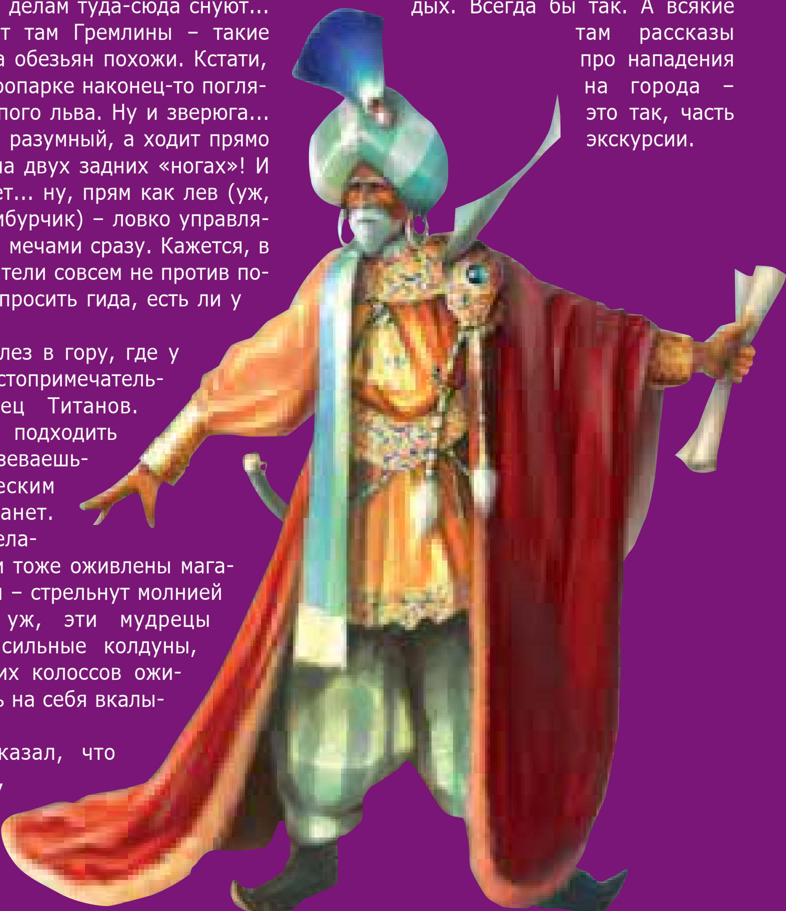
Когда мы уезжали из гостеприимного Haven, я специально оглянулся. И правда, с новой башней город стал выглядеть куда внушительнее! Конечно, не так впечатляет, как изнутри, но теперь сразу ясно, что это не просто какая-то деревенька. Гид сказал, что раньше почему-то было не очень хорошо заметно, насколько отстроен тот или иной город, и доходило до курьезов. Бывало, заедет какой-нибудь залетный герой-разбойник с хилым войском поживиться, а град-то за каменной стеной, да с защитными башнями в придачу. Тут бандиту и конец придет. А теперь издалека все видно. Ну да ладно, отвлекся я.

Наш путь лежал в Academy – город мудрецов и восточных чудес. Сразу по приезду я отправился на обзорную экскурсию. Что сказать... Контраст с Haven разительный! Если первый – эдакое готическое Средневековье, то Academy будто сошел со страниц сказок Шахерезады. Упирающиеся в небо минареты, летающие корабли, библиотеки, лавки с ценностями. Мне все в одной лавочке торговец предлагал лампу старую купить, да я отказался. Ведь и положить-то ее некуда...

Живут в городе одни мудрецы, буквально все вокруг пропитано магией. И, кстати, самая мощная Гильдия магов тоже тут находится. Развлекаются эти кудесники странным способом – оживляют все, что под руку подвернется. Каменная горгулья? Будет живой. Истукан железный? Тоже пускай пробудится, работника из него сделают. Идешь ты по улице, а тут на тебе – статуи по своим делам туда-сюда снуют... А прислуживают там Гремлины – такие мелкие бесы, на обезьян похожи. Кстати, про зверей: в зоопарке наконец-то поглядел на шестилапого льва. Ну и зверюга... Вдобавок еще и разумный, а ходит прямо как человек – на двух задних «ногах»! И драться он умеет... ну, прям как лев (уж, извини за каламбурчик) – ловко управляется с четырьмя мечами сразу. Кажется, в этих городах жители совсем не против повоевать. Надо спросить гида, есть ли у нас страховки.

После обеда полез в гору, где у них главная достопримечательность – дворец Титанов. Близко, кстати, подходить нельзя: чуть зазеваешься, электрическим разрядом шибанет. Эти Титаны сделаны из эбонита и тоже оживлены магами, того и гляди – стрельнут молнией запросто. Да уж, эти мудрецы действительно сильные колдуны, раз смогли таких колоссов оживить и заставить на себя вкалывать.

Экскурсовод сказал, что страховки есть, к тому же никаких баталий не будет. Ожидается лишь посещение военных игр, которое входит в стоимость поездки. Вот это я понимаю – отдых. Всегда бы так. А всякие там рассказы про нападения на города – это так, часть экскурсии.



ДЕНЬ ПЯТЫЙ. SYLVAN

Следующий город, оказывается, совсем недалеко от Academy. В проспекте говорится – это не абы что, а царство природы. Местные жители берегут все живое, в поселении нет заводов и фабрик, зато можно купить изделия народного промысла.
Только вот в проспекте не было написано, что город представляет собой… дерево! Натурально, огромное дерево посреди большого озера! Когда жители хотят возвести новую постройку, они размещают ее либо на могучих ветвях, либо на плавучих платформах, соединяя с «центром» мостками. Например, лужайка для единорогов так и сооружена: плавает по воде островок, а на нем трава растет со странным запахом. Единороги, говорят, только такую и едят.
Кстати, мне стали понятны принципы организации столиц. В каждой есть свои собственные характерные постройки, а какие-то здания я видел во всех трех осмотренных городах (например, таверну). Для защиты возводятся крепкие стены, башни для стрелков и препятствия, задерживающие передвижения вражеских войск. Городской совет может возвести любой дом из имеющихся в проекте, но для строительства некоторых сначала придется соорудить какие-то другие или набрать «уровень». Этот уровень, правда, ни на что не влияет – просто некое число, радующее глаз городского управления. Чем ухоженнее и больше город, тем выше уровень, вот и все.
Ну, ладно, что-то я отвлекся. Так вот, в этом чудо-городе и жители необычные – называют себя «эльфами» (хотя Рождество прошло давно, а Санта-Клаус как три месяца назад навострил лыжи обратно в Лапландию). Ребята они крепкие, врукопашную не дураки пойти, и из лука пострелять готовы, и поколдовать могут. Еще у них в городе водятся такие маленькие зеленые человечки – Pixie. Живут прямо на дереве, между веток, и, говорят, за ним ухаживают. Драться не любят, но если их разозлить, то так перед глазами мельтешить начнут, что все как в дурмане видно будет.
Еще эльфы умеют приручать небольшие деревца. Никогда не поверил бы, но сам видел парочку подобных экземпляров – стоят, с ноги на ногу переминаются, да глазищами хлопают. Ходят они, говорят, крайне медленно, потому что под землей у них корни. Но зато этими корнями они способны опутать всех, кто вокруг них стоит, – да так, что и шелохнуться не получится.
Но самый страх – драконы. Огромные, изумрудного цвета ящеры, способные летать. Чем это остроухие их кормят, интересно? Вряд ли листочками и молодыми побегами…
А вообще, хорошо там. Свежий воздух, трава эта единорожья сладко пахнет на весь город, эльфы все как на подбор красивые и стройные. Даже уезжать не хотелось.





У лукоморья дуб эльфийский…



Извечный страж подземного царства.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ. DUNGEON

После изумительной метрополии Лесных Эльфов наш путь лежал под землю – в единственный город, расположенный там, где никогда не светит солнце. Въехав в широкий тоннель, мы оказались в прекрасно освещенном подземелье, где, вопреки моим опасениям, было на что посмотреть. Самым интересным казался сам свет – красные, зеленые, синие лучи, возникая из ниоткуда, смешивались на стенах, придавая окружающему пейзажу мистический оттенок.

В подземелье оказалось немало всяких памятников и любопытных для туриста местечек. Экскурсовод объяснил, что хотя подземный мир и считается прибежищем всяких негодяев и злодеев, на самом деле это не так. Поэтому для привлечения путешественников и возводятся достопримечательности. А вырученные средства идут на укрепление сводов пещер.



Dungeon – самый чудной город из всех, что я видел на этой экскурсии. Он и впрямь растет из потолка огромной пещеры, устремляясь вниз – в вечный мрак бездонной пропасти. Населяют его... тоже эльфы, только называют они себя «темными». Как и их далекие родственники, Темные Эльфы открыто демонстрируют свою мощь и намекают, что при случае вовсе не прочь померяться силами с жителями других городов. Это все от отсутствия солнца, мне кажется. Мы вот на заводе тоже сидим весь день в помещении, и я прям чувствую, как становимся агрессивными. Надо все-таки больше в парке или лесу гулять.

Недостаток света сказывается и на поведении Темных. Они любят оставаться в тени, передвигаются быстро и скрытно, совсем не шумят. Еще удивительно, что они все носят маски, лиц не видно. Не знаю, не привык я так – хочется на лицо собеседника взглянуть. Хотя какие из них собеседники... Спросишь дорогу на улице, а они только жестом покажут, куда тебе идти надо, а сами, тихони, ни звука не произнесут.

А вот посмотреть в Dungeon есть на что, как ни крути. Мало того, что сам город необычный, у них еще и зоопарк с чудными зверями есть. На поверхности такие не водятся. Самыми удивительными являются, конечно, Черные Драконы и Гидры. Интересно только, зачем им такие большие твари? И чем они их кормят – тоже вопрос. Я, было, спросил, но гид на меня цыкнул, чтобы я помалкивал. Хм, странно все это.

Из аттракционов мне больше всего понравился Лабиринт, в котором, говорят, живет самый настоящий Минотавр. Но он, к несчастью, спал, и потому мы его не увидели. Вместо Минотавра зато показали таких маленьких дракончиков – их Темные Эльфы используют в качестве лошадей, у них даже такой род войск есть. В общем, весьма интересное местечко, скажу я вам. Будет возможность, обязательно посмотри.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ. NECROPOLIS

Вечером мы отправились в следующий город, Necropolis. На мой недоуменный вопрос, почему же именно сейчас, и нельзя ли провести ночь в гостинице (местные называют это «таверна») Dungeon'a, спокойно дожидаясь утра, экскурсовод сказал, что некоторые жители города испытывают неудобства при дневном свете, поэтому лучше приехать в темное время суток. Тоже мне, летучие мыши нашлись...

Necropolis встретил нас гробовым молчанием. Жутковатое, скажу я, зрелище – величественный город, будто выросший из пропасти и устремленный в небо, и ни единой живой души вокруг. Гид сказал, что еще не время, и местные выйдут только с наступлением глубокой ночи. А пока закатное солнце пряталось за горизонт, у нас было время внимательнее осмотреть город.

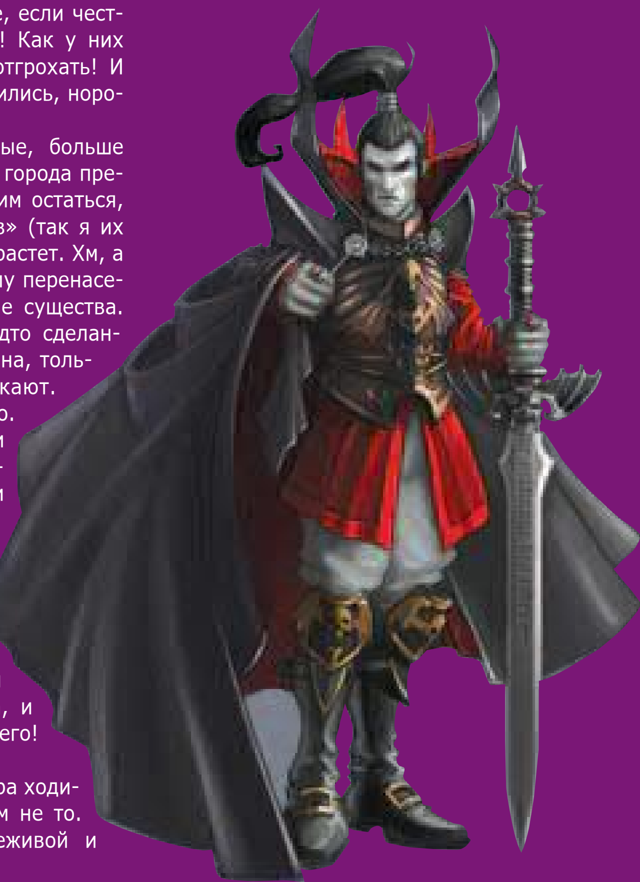
Несмотря на то что активная жизнь в Necropolis'е протекает только по ночам, там нет ни ночных клубов, ни дискотек и даже в таверне тихо, как в могиле, а внутренняя отделка поражает своим аскетизмом. Экскурсовод поведал, что жители города считают увеселения бестолковым времяпрепровождением, от которого одни лишь беды, и добровольно отказываются от всех развлечений. Простая жизнь (хотя разве ж это жизнь?) без лишних хлопот – вот к чему стремится каждый горожанин.

Тем временем наступила ночь, на небо выплыла огромная (честно – нигде и никогда такой не видел!) луна, и с кряхтением и оханьем на улицы выползли местные жители. Теперь я понимаю, почему их называют «старыми». Да они не просто старые, из них прямо-таки песок сыплется – одна кожа да кости (а кое-где, если честно, и только кости) остались! Как у них сил-то хватило такой город отгрохать! И все как-то странно на нас косились, норовили притронуться.

Тех, которые самые костлявые, больше всего. Говорят, что правители города предоставляют льготы пожелавшим остаться, поэтому количество «скелетов» (так я их про себя обозвал) неуклонно растет. Хм, а как они будут решать проблему перенаселения? Есть и более странные существа. Почти бесформенные, будто сделанные из ядовито-зеленого тумана, только глазищи красные сверкают. Страшно смотреть, если честно.

А глубокой ночью мы увидели загадочное создание: в холодном свете луны возникли очертания скелета огромного дракона. Мы посчитали это каким-то аттракционом для туристов, но оказалось, что он взаправду живой! Тут нам все-таки один фокус показали: с охранной башни выстрелили в этого призрака, и снаряд... пролетел сквозь него! Вот уж чудеса...

Мы потом еще по городу до утра ходили, смотрели, но что-то в нем не то. Красивый, но уж больно неживой и местные все-таки странные, одни Личи чего стоят. Говорят, только дай им вволю поколдовать – костей не соберешь.





Темнотища, хоть глаз выколи.



Да уж, капитальный ремонт дьяволятам провести не мешало бы...

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ. INFERNO

После холодного Necropolis'а приехать в Inferno было очень приятно. Вот уж развеселый город! Тут тебе развлечения на любой вкус, даже на самой маленькой улочке можно найти, где оттопыриться, нигде тебе ни в чем не откажут. Везде фейерверки, огненные фокусы, на каждом шагу чудеса: огонь не только бьет из-под земли, но и извергается с неба! Да и местные жители приручили таких созданий, что только в сказках и бывают. Сам город стоит посреди пустоши, из трещин на земле сочится раскаленная лава. Все это может оставить впечатление хаоса и даже напугать, но все равно притягивает.

Главной достопримечательностью Inferno является, конечно же, зверинец. Все животные в нем как на подбор – зубастые, когтистые, шипастые, покрытые бронированной шкурой, многие умеют извергать огонь и пускать дым. Мне больше всего понравились трехголовые собаки – их называют Cerberus, это по латыни, наверное. Интересно, они в головах не путаются? Любопытно было посмотреть и на странных существ – не то коней, не то единорогов. Огромные, красного цвета, эти кошмарные создания горят сами по себе! Только глянешь на них – и сразу паника охватывает.

На одной из площадей давали представление подбрасывающие огонь существа. Рогатые, с маленькими крылышками, они лепили прямо из воздуха огненные шары и ловко ими перебрасывались. При этом еще и всякие акробатические кульбиты успевали выделать. Ловко!

Но в неописуемый восторг меня привели, конечно, гиганты, которых местные называют Архидьяволами. Они даже не ходят по поверхности – мгновенно вылезают из-под земли и так же неуловимо исчезают снова. Говорят, они способны двигаться в другом измерении, поэтому такие быстрые, но я не верю – думаю, тут какой-то трюк. Ростом они намного превосходят всех остальных, живущих в Inferno. А поскольку в этом городе значение имеют, прежде всего, размеры и сила, то горожане беспрекословно подчиняются Архидьяволам. А если кто-то все-таки решит самовольничать, на помощь этим чудовищам приходят злобные и искушенные в сражениях Pit Lords.

Интересно, что будет, если эти славные ребята вступят в битву? Мне кажется, они не очень-то миролюбивые, и желают превратить другие города в подобие своего Inferno.

Мы повидали немало удивительных созданий, многие из которых очень опасны в битве, если ими правильно управлять. Гидры, драконы, ангелы, единороги, грифоны... Что будет, если армии шести городов сойдутся на поле боя? Когда я высказал свои соображения, гид как-то странно на меня посмотрел, сказал, что я задаю слишком много вопросов, что скоро мы все сами увидим, и вообще, мне бы только посмотреть, как дерутся разные монстры. А вот и неправда, архитектура и музеи мне тоже очень понравились.



ДЕНЬ ВОСЬМОЙ. БИТВА

На следующий день нам, наконец, показали обещанные военные игры. Вот это было зрелище! Глядя на выстроившиеся армии, я вдруг понял, что все эти шесть городов вовсе не против схлестнуться друг с другом, и от начала масштабной войны их удерживает только более-менее равное соотношение сил!

Сначала в чистом поле сошлись армии Dungeon и Sylvan. Как сказал гид, такое место было выбрано случайно, и в следующий раз драться будут уже в другом районе. Очень интересно! Поле боя тоже, как и все в этих городах, можно повернуть как угодно, дабы было лучше видно. Само поле – расчерченное квадратной сеткой пространство. Сетку, в принципе, можно и убрать, просто с ней легче отдавать приказы отрядам.

Перед боем командиры (называемые «героями») могут расставить войска, а могут сразу перейти к бою. Во время сражения отряды по очереди атакуют друг друга



или используют свои специальные возможности, но смотреть на это совсем нескучно! Устроители игр постарались на славу, и наблюдать за битвой так же интересно, как, наверное, и участвовать в ней. Когда существа не атакуют, они не стоят как истуканы, а скалят клыки, потрясают оружием и всячески показывают желание обломать друг другу рога и надрать прочие места.

Сами герои тоже не сидят, сложа руки. Когда до них доходит очередь сделать что-то полезное, они используют на полную катушку все то, чему обучились в своих городах (или в соседних, если их туда пускали). А особо одаренные даже способны вести бой наравне со своими отрядами.

Ну, а после обеда началось настоящее светопреставление – силы Haven штурмом брали столицу Inferno! В распоряжении осаждающих были мощные военные машины, зато три городских башни вели меткий огонь по отрядам противника. Кстати, поле боя было значительно больше того, на котором утром бились Темные и Лесные эльфы.

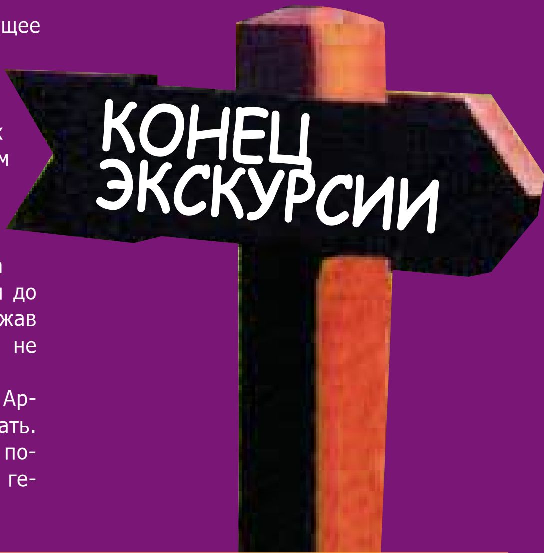
Как мне сказали, в реальности битва велась бы до последнего солдата или до тех пор, пока кто-нибудь, не выдержав натиска, не обратится в бегство или не сдастся.

Тут мне показали дуэль Архангела и Архидьявола. Словами это трудно описать. Могу лишь уверенно заявить, ничего подобного ты еще не видел. И горе тому герою, против которого выйдут сражаться эти монстры!

ДЕНЬ ВОСЬМОЙ. ВОЗВРАЩЕНИЕ

Да, это было настоящее приключение. Вернусь – всем расскажу. Наверное, тоже захотят съездить, посмотреть на эти города. Следующая экскурсия намечена на второй квартал 2006 года, пусть ребята к тому времени деньжат накопят.

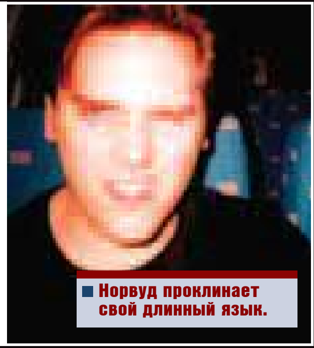
Да и я сам, чувствую, совсем не в последний раз ездил. Многого ведь не увидел, так что надо будет еще разок сгонять. Да и туротдел, поди, моим рассказом заинтересуется – может, даже бесплатную поездку устроят. А я что – только рад буду.





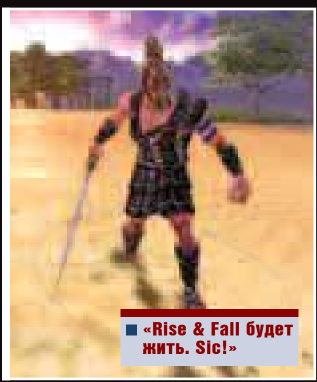
Военные игры. Красотища...

текст: Иван Гусев



Норвуд проклинает свой длинный язык.

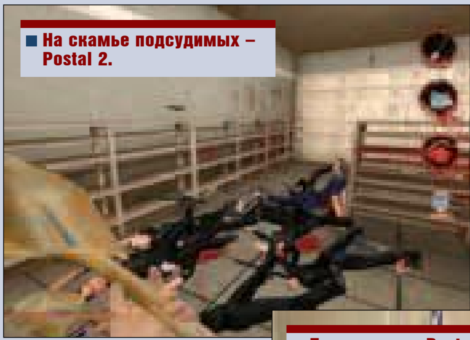
Совершенно случайно стало известно, что компания **Electronic Arts** разрабатывает RPG по мотивам саги профессора Толкиена «Властелин колец». За эту информацию стоит благодарить бывшего сотрудника студии **3D Realms Джима Норвуда** (Jim Norwood). На вопрос интервьюера, чем он сейчас занимается, Норвуд сообщил, что участвует в разработке ролевой игры ***The Lord of the Rings: The White Council***. «Электроники» пока никак не прокомментировали новость, но фэны «Властелина колец» уже стреляют шампанским – толкиеновскому эпику давно не хватало хорошей RPG.



«Rise & Fall будет жить. Sic!»

Если ты помнишь, студия **Stainless Steel** закрылась в прошлом декабре, оставив сиротой историческую стратегию ***Rise & Fall: Civilizations at War***. Игра была практически готова к релизу, но из-за того, что ее издатель **Midway** не пожелал инвестировать в проект еще немного денег, разработчикам пришлось заявить о ликвидации студии. Rise & Fall пережила своих создателей. Выпуск игры намечен на июнь. До мастер-диска Rise & Fall доведет студия **Midway San Diego**, которую руководство издательства распустило в конце прошлого года, но затем снова собрала для разовой работы.

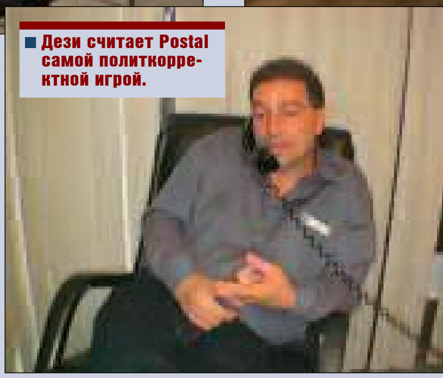
POSTAL ОБВИНИЛИ В РЕЗНЕ В СИНАГОГЕ



На скамье подсудимых – Postal 2.



Томпсон хочет запретить импорт Postal 2 в Россию.



Дези считает Postal самой политкорректной игрой.

«РС ИГРЫ» уже много раз писал о скандалах, связанных с мнимой взаимосвязью между насилием в электронных играх и реальными преступлениями. В январе подобный скандал впервые разгорелся в России.

Двадцатилетний безработный Александр Копцев учинил резню в московской синагоге. В больницу попали восемь человек, включая трех иностранцев. В ходе следствия выяснилось, что нелюдимый парень интересовался антисемитской литературой и компьютерными играми, в частности, экшен-серией ***Postal***. В день преступления Копцев несколько часов подряд провел за игрой от студии **Running with Scissors**. Некоторые газеты и интернет-издания тут же сделали вывод – взяться за нож молодого москвича побудила именно эта игра.

О произошедшем быстро узнал флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson). Человек, который даже в разрушении озонового слоя наверняка обвинит виртуальные развлечения, написал письмо российскому послу в США **Юрию Ушакову**. Томпсон посчитал ***Postal 2*** виновницей московской трагедии, обозвал социопатом главу Running with Scissors **Винса Дези** (Vince Desi) и призвал Россию не допустить попадания игр студии в руки тинейджеров. Он также обвинил американского президента **Джорджа Буша** (George Bush) в сотрудничестве и финансовых связях с игровой индустрией.

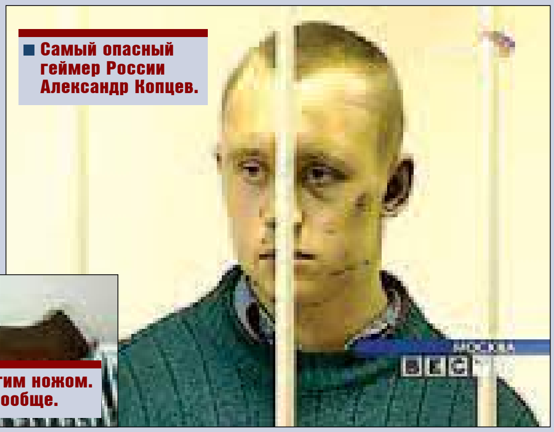
– *Я думаю, самое меньшее, что должна сделать Российская Федерация, – вынести правительству США официальный протест относительно импорта Postal 2!* – заявил Джек Томпсон. Он явно не знал, что в России у игры есть издатель – компания **«Акелла»**.

Мы связались с Винсом Дези и попросили его прокомментировать письмо, отправленное российскому послу.

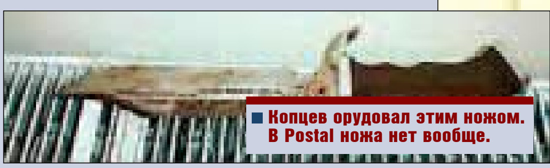
Глава Running with Scissors выразил соболезнования жертвам преступника и их семьям.

– *Моя позиция такова: игры являются громоотводом агрессии и ни в коей мере не подстрекают к насилию*, – заявил Дези. – *Теорию о связи психических заболеваний и видеоигр, которую можно свести к простой идее «человек играет в жестокие игры – человек становится преступником», оскорбительна и ненаучна. Разве Джек Томпсон попытался узнать больше о прошлом мужчины, напавшего в синагоге на людей? Нет, Джек узнал о преступнике, который играл в Postal (наверняка и во многие другие игры), и тут же сделал вывод о виновности игры в случившемся. Джек использовал чужую трагедию в своих личных целях. Не удивительно, что юристов так же «уважают», как политиков и продавцов подержанных машин. На мой взгляд, Postal – самая политкорректная игра, когда-либо сделанная. И кстати, в арсенале ее героя нет ножа.*

Что ж, высказывания Винса Дези, как всегда, разумны. Жаль только, что депутаты российской Госдумы их не слышали. После инцидента в синагоге они решили внести поправку в закон «О противодействии экстремистской деятельности». Вскоре в нем появится пункт об ответственности за распространение экстремистской информации через компьютерные игры. Плохо дело...

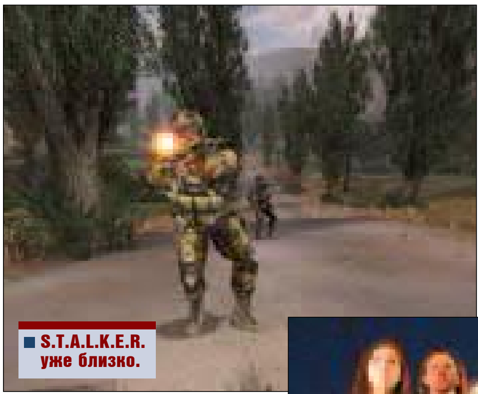


Самый опасный геймер России Александр Копцев.

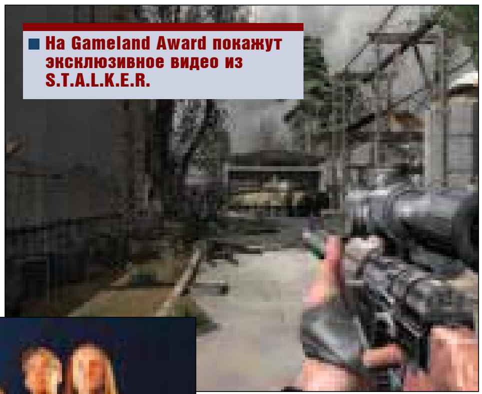


Копцев орудовал этим ножом. В Postal ножа нет вообще.

УСЛЫШЬ S.T.A.L.K.E.R. ВПЕРВЫЕ!



S.T.A.L.K.E.R. уже близко.



На Gameland Award покажут эксклюзивное видео из S.T.A.L.K.E.R.



Firelake: металл из Украины. Не цветной.

Ходят слухи, что ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** уже готов. Согласно неофициальной и неподтвержденной информации, украинская компания **GSC Game World** передала издательству **THQ** финальный билд игры, содержащий 20 уровней. Отсутствуют только ролики – их будет делать сам издатель. Он же в очередной раз проверит и подправит баланс игры. Вскоре начнется массированная рекламная компания, которая завершится где-нибудь в начале осени релизом S.T.A.L.K.E.R.

Комментировать слухи мы не станем. Да и рассуждать о дате выхода этого шутера – все равно, что гадать на кофейной гуще. Зато нам достоверно известно, что вторая церемония **Gameland Award** преподнесет всем геймерам немало приятных сюрпризов. Одним из них станет эксклюзивная презентация проекта S.T.A.L.K.E.R. Специально для Gameland Award разработчиками подготовлен эксклюзивный видеотрейлер на основе материала из игры. Вторым сюрпризом станет живое исполнение саундтрека игры, написанного киевской рок-группой **Firelake** специально для S.T.A.L.K.E.R. Это – первое публичное исполнение музыки из самого громкого проекта года. За подробностями проследуй на сайт церемонии **www.gamelandaward.ru**.

Напомним, что победители Gameland Award в одиннадцати номинациях, включая «Самая ожидаемая игра 2006 года», будут объявлены на торжественной церемонии, которая состоится 25 февраля в Москве в Театре Российской армии. Телевизионную версию шоу покажет канал **MTV Russia**.

ID SOFTWARE ДЕЛАЕТ НОВУЮ ИГРУ



Кармак пообещал что-то новенькое от id.



BioShock придется ждать до 2007 года.

В то время как **Irrational Games** ваяет ролевой шутер ***BioShock***, называя его «идейным последователем» культового ***System Shock 2***, издательство **Electronic Arts** регистрирует торговую марку **System Shock**. В патенте, поданном в Бюро патентов и торговых знаков США, говорится о создании электронных игр, включая онлайновые и для мобильных устройств. Сразу же поползли слухи о грядущем анонсе ***System Shock 3***, а особо экзальтированные личности стали мечтать об онлайновом многопользовательском проекте. Скрестим пальцы на удачу, ведь о таком подарке, как System Shock 3, можно только мечтать.

Неопределенность наблюдается и с новой оригинальной игрой от **id Software**. Технический директор компании **Джон Кармак** (John Carmack) заявил следующее:

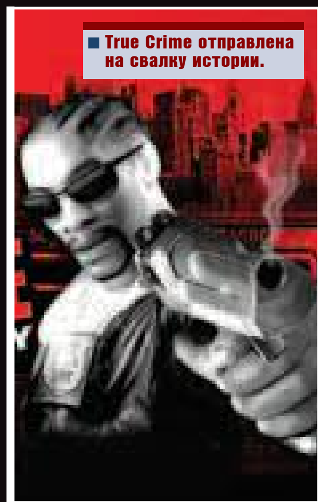
*– Мы работаем над абсолютно новым проектом, но будущее франчайзов **Wolfenstein**, **Doom** и **Quake** для нас по-прежнему важнее, так что никаких конкретных планов.*

Последняя оригинальная игра id вышла в 1996 году. После релиза ***Quake*** компания делала только сиквелы. Наконец-то речь идет о чем-то новеньком!



«Черепа» снова на тропе войны.

За последние три года японская компания **Konami** выпустила три экшен-игры о знаменитых черепашках-ниндзя, и каждый из них получался хуже предыдущего. Однако есть надежда, что в следующем году ситуация исправится. Издательство **Ubisoft** получило права на разработку игр по мотивам полнометражного компьютерного мультфильма **Teenage Mutant Ninja Turtles**, создаваемого гонконгской анимационной компанией **Imagi Animation Studios**. Черепашки-ниндзя, вот уже 20 лет царящие на экранах телевизоров, объявятся в кинотеатрах и в игровых магазинах весной 2007 года.



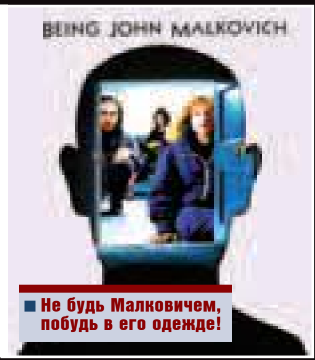
True Crime отправлена на свалку истории.

Компания **Activision** настолько недовольна продажами своих экшенов ***True Crime: New York City*** и ***Gun***, что, скорее всего, отменит запланированную разработку сиквелов. Оно и понятно: первая часть сериала ***True Crime*** взяла планку в 600 тысяч экземпляров только за первый месяц продаж, а вторая за четыре недели привлекла лишь 72 тысячи покупателей. Gun, ковбойский клон ***Grand Theft Auto***, за тот же период показал очень слабый результат – выйдя на пяти платформах (**Xbox 360**, **Xbox**, **GC**, **PC** и **PS2**) он разошелся тиражом в 272 тысячи копий.


EverQuest II
Полностью на русском — скоро
Taste my sword, you, vile, disgusting abominations!

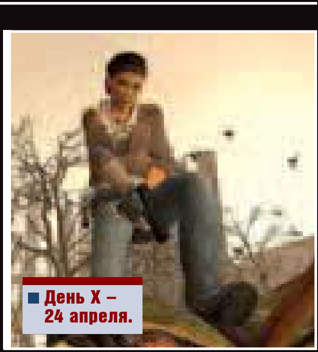


Что ты сказала?..
ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com



Не будь Малковичем, побудь в его одежде!

Издательство **Activision** подружилось с известным американским актером **Джоном Малковичем** (John Malkovich). Малкович, оказывается, не только успешно снимается в кино, но и выпускает собственную линию одежды под названием **Uncle Kimono**. Вскоре модели из этой японско-американской линии появятся на официальном сайте симулятора Голливуда ***The Movies***, разработанном **Lionhead Studios**. Геймеры смогут скачивать виртуальные вещи, расплачиваясь такими же виртуальными кредитами (валюта The Movies), и использовать их в своих новых мини-фильмах.


День X – 24 апреля.

Компания **Valve Software** в очередной раз поменяла дату выхода адд-она к лучшему шутеру 2004 года ***Half-Life 2***. ***Half-Life 2: Aftermath*** обещали выпустить в начале весны, но как всегда что-то не сложилось. Новая дата релиза – 24 апреля. Директор по маркетингу компании Valve **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi) клянется: больше переносов не будет, да только кто ему, враю, поверит? Кстати, на 24 апреля также запланирован выпуск ***Half-Life 2: Platinum Edition***, куда войдут оригинальная игра, первый адд-он, ***Half-Life 2 Deathmatch***, ***Counter-Strike: Source*** и ***Day of Defeat: Source***.

ИРРАЦИОНАЛЬНАЯ ПОКУПКА


Права на System Shock 2 остались у EA.

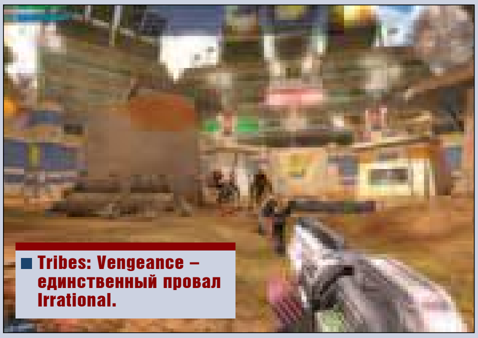
Несмотря на разочаровывающий последний финансовый отчет **Take Two Interactive**, деньги на счету издателя по-прежнему водятся. Надо признать, компания тратит их с умом. Не так давно Take Two прикупила **Firaxis Games**, создателя серии ***Civilization***, а в январе снова разрослась – за счет студии **Irrational Games**. Эти две покупки позволили издателю значительно усилить свое присутствие на рынке компьютерных игр.

Признаемся, известие о приобретении Irrational Games стало полной неожиданностью для нас. В прошлом году Take Two зарегистрировала торговую марку **BioShock**. Игру с таким же названием сейчас разрабатывают «иррационалы», но мы посчитали, что Take Two всего лишь намерено издавать этот проект. Оказалось, планы компании шли гораздо дальше. Сумма сделки, как обычно, не разглашается.

Покупатель не намерен никак ограничивать творческую свободу Irrational Games. Оно и понятно: прежние успехи студии доказали, что она не нуждается в присмотре. За свою почти десятилетнюю историю Irrational Games выпустила такие хиты, как ***System Shock 2***, серию ***Freedom Force***, ***SWAT 4*** и лишь однажды сделала непопулярную игру – шутер ***Tribes: Vengeance***.

После смены хозяев штат студии не только не уменьшился размерах, но даже вырос – над ***BioShock***, «духовным наследником» культового ролевого шутера System Shock 2, сейчас трудится вдвое больше людей. Австралийский филиал компании работает над другим, пока не анонсированным проектом.


Freedom Force на время потеснила даже Человека-Паука.


Tribes: Vengeance – единственный провал Irrational.

НАБОР В НОВУЮ ТЕСТГРУППУ

В январе 2006 года полугодовая работа нашей первой тестовой группы подошла к концу. Огромное спасибо всем участникам! Редакция с большим интересом просматривала ваши ответы и сделала для себя много полезных выводов. В конце января 40 самых активных участников получили от нас подарки:

- графический адаптер Gigabyte 3D1;
- годовая подписка;
- 3 полугодовые подписки;
- 5 трехмесячных подписок;
- 30 игр от компании **«Бука»**.

Кроме того, мы по-прежнему рассылаем DVD-диски с отличными фильмами тем участникам, которые заполняют анкеты на сайте **www.testgroups.ru** в течение семи дней с момента их появления. Также сообщаем, что мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К несчастью, мы не можем принять тех из вас, кто состоял в тестгруппе раньше.

Если ты хочешь стать участником, присылай заявку на адрес **levoshina@gameland.ru**, в которой укажи ФИО, возраст, точный почтовый адрес с индексом, телефон и стаж чтения нашего журнала. В марте мы отправим письма с подробной инструкцией всем приславшим заявки. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

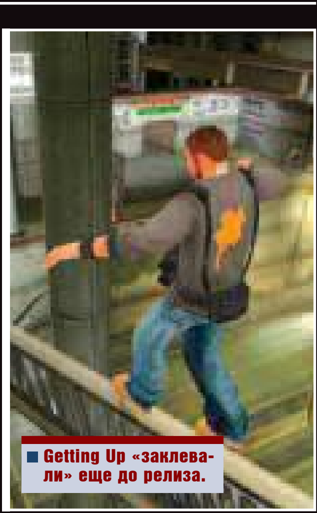
Будь с нами, помогай редакции своими оценками и советами. Давай делать журнал лучше!


VICTORY -
по-русски
ПОБЕДА
20-го марта 2006 года ... подразделений вступают в войну! Развертывание наших войск происходит на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - культовой онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - 20 МАРТА
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PlanetSide is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
Акелла



Читеры, молите о пощаде!

Шутер ***Prey***, разрабатываемый студией **Human Head** под патронажем компании **3D Realms**, будет использовать продвинутую технологию против читеров **PunkBuster**. Система разработана компанией **Even Balance** и на сегодняшний день считается лучшим средством против жульничества в онлайновых баталиях. PunkBuster отлично зарекомендовал себя в таких шутерах, как ***DOOM 3***, ***F.E.A.R.***, ***Call of Duty 2*** и ***Battlefield 2***. Разработчики Prey обещают расчудесный мультиплеер, так что их желание не допустить того, чтобы кто-нибудь «испортил вечеринку» более чем разумно.



Getting Up «заклевали» еще до релиза.

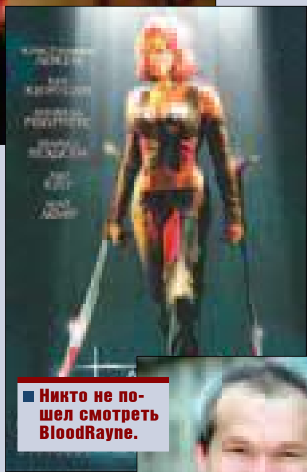
Каких только общественных организаций не расплодилось в западном мире! В Великобритании, например, действует **«Ассоциация Против Граффити»**. Как уже ясно из ее названия, организация борется против вандалов с баллончиками краски в руках. А заодно и с компанией **Atari**, издающей экшен ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure***, где «бомбежка» уличных стен играет ключевую роль. «Мы не просто против граффити на улицах, мы также против использования граффити в коммерческих целях», – заявляют представители Ассоциации. Кто бы их слушал...

БОЛЛ ПРОДОЛЖАЕТ ИЗДЕВАТЬСЯ

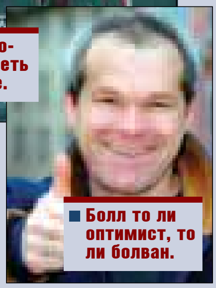


Я сказала: «Всем в кино!»

Вне всякого сомнения, **BloodRayne** – лучший фильм немецкого режиссера **Уве Болла** (Uwe Boll). Суди сам, в рейтинге ста худших фильмов всех времен, который составляет именитый сайт IMDB (**www.imdb.com**), его **House of the Dead** занимает 15 место, **Alone in the Dark** – 29-ое, а BloodRayne – всего лишь 37-ое. Фильм о сексуальной вампирелле, попавший в американский прокат в январе, за премьерный уик-энд собрал чуть-чуть больше миллиона долларов. Это притом, что бюджет картины – 20 миллионов, а главные роли исполнили известные актеры **Майкл Мэдсен** (Michael Madsen), **Кристанна Локен** (Kristanna Loken) и **Бен Кингсли** (Ben Kingsley). У Кингсли, к слову, даже «Оскар» имеется. Болл с блеском загубил еще один игровой франчайз. Но даже после очередного провала ему хватает наглости утверждать, что он потрудился на славу, а фильм недооценили. Уве также мерещится заговор против него. В премьерную неделю BloodRayne должны были показывать на 1900 экранах, а показали лишь на 985. Впрочем, как выяснилось, американский дистрибьютор **Romar** разослал сотни копий ленты даже в те кинотеатры, которые их не заказывали. Естественно, там отказались демонстрировать фильм.



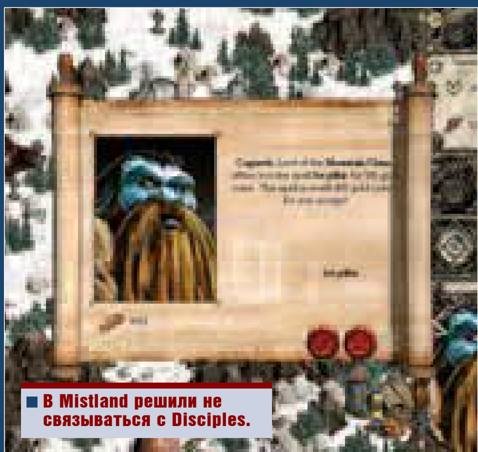
Никто не пошел смотреть BloodRayne.



Болл то ли оптимист, то ли болван.

Праздник идиотизма продолжается. В 2006 году Болл выдаст на-гора двухсерийный **In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale** (по мотивам ролевой игры ***Dungeon Siege***). За ним последуют **Far Cry** и **Postal**. Кроме того, Уве сообщил, что присматривается к экшен-серии ***Metal Gear Solid***. Боже, спаси и сохрани!

DISCIPLES III ОСТАЕТСЯ В РОССИИ



В Mistland решили не связываться с Disciples.

Издательство **Strategy First** неожиданно сообщило о расторжении соглашения с компанией **Game Factory Interactive** на разработку третьей части популярной стратегической серии ***Disciples***. Студия **MiST land – South**, принадлежащая GFI, больше не работает над ***Disciples III***. Впрочем, прекращение договора никак не повлияет на судьбу ***Jagged Alliance 3D*** – стратегию по-прежнему делают мистлэндовцы, а издавать будет Strategy First.

Сообщение Strategy First немного удивило нас. С 2004 года, когда стало известно о том, что создание Jagged Alliance 3D и Disciples III поручено MiST land – South, разработчик никак не напоминал о последнем проекте, и о нем подзабыли. Директор по PC-разработкам GFi **Виталий Шутов** прояснил ситуацию. Оказывается, разработка Disciples III в силу разных причин так и не стартовала, и пресс-релиз о передаче проекта в другие руки Strategy First опубликовала по просьбе российской стороны. Шутов также сообщил, что Disciples III будет разрабатываться в России другой, пока не представленной публике студией.



Disciples II: Dark Prophecy стала одной из главных стратегий 2002 года.


Акелла
НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»
«От оригинального сюжетного замысла автор не отступает вплоть до развязки и все же обрушивает на нас целый град неожиданных секретов и мелочей»
AG.ru
АГАТА КРИСТИ
И НИКОГО НЕ СТАЛО
Десять негритят собрались пообедать,
Один вдруг подавился, их осталось девять.
Девять негритят легли спать очень поздно,
Один заснул навеки - их осталось восемь.
Восемь негритят поехали в Девон,
Один там и остался. Вернулись всемером.
Семь негритят дрова рубили топором,
Один порезался - осталось вшестером.
Шесть негритят решили с пчелами играть,
Одного ужалил шмель - их осталось пять.
Пять негритят друг друга засудили,
Один казнен - осталось их четыре.
Четыре негритенка отправились на море,
Один проглочен рыбой, их осталось трое.
Трое негритят к зверям пошли с утра,
Один медведем съеден, их осталось два.
Один загорелся, остался последний
Вот он стоит, весь несчастный, усталый.
Он вышел, повесился, и никого не стало.
THE ADVENTURE COMPANY
© 2006 "Akella", © 2006 "Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella



Croteam не намерена расставаться с Сэмом.

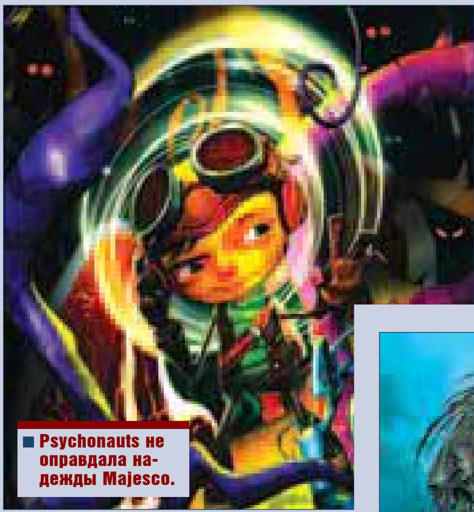
Хорватская студия **Croteam** поделилась с фэнами ураганной серии ***Serious Sam*** своими планами. По словам разработчиков, сначала они выпустят все необходимые патчи для ***Serious Sam 2***, перенесут свой последний хит на другие платформы (вероятно, имеется в виду **Xbox 360**, но порты на **PS2** и **Xbox** также возможны), а затем займутся третьей частью приключений бравого Сэма. Также стало известно, что Croteam разрабатывает новый проект, не имеющий отношения к SS. Это будет серьезная, совершенно не мультяшная игра, ориентированная на мультиплеер и кооперативный режим прохождения.



Medieval 2 – четвертая часть серии Total War.

Издательство **SEGA** наконец-то анонсировала стратегию ***Medieval 2: Total War***. Разрабатывает сиквел Medieval краснознаменная студия **The Creative Assembly**, купленная SEGA в 2005 году. После вылазки на чужую территорию (консоли) и неудачной пробы сил в новом жанре (экшен ***Spartan: Total Warrior***), The Creative Assembly завязывает с экспериментами. Оно и понятно: игры серии ***Total War*** разошлись по миру суммарным тиражом в 3.5 миллиона экземпляров. Medieval 2 охватит период с 1080 по 1530 годы и позволит геймерам принять участие в крестовых походах и битвах с ацтеками (подробности ищи в нашем превью).

У MAJESCO НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ



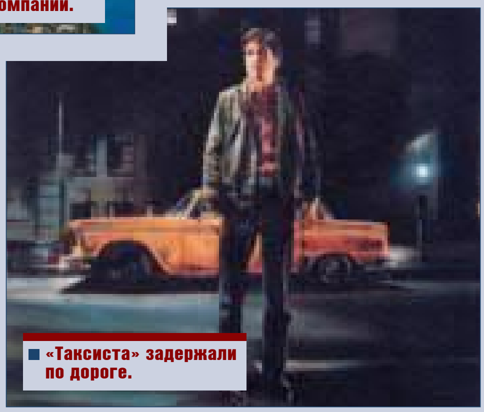
Psychonauts не оправдала надежды Majesco.



Права на The Darkness продали неизвестной компании.

История **Majesco Entertainment** еще недавно напоминала сказку о Золушке – после долгих лет прозябания, бедняжка в один прекрасный день поймала удачу за хвост. Увы, реальность, как известно, кусается. Прошлый год разрушил все мечты Majesco о безоблачном будущем. Провал двух игр – ***Psychonauts*** и ***Advent Rising*** – превратил преуспевающую компанию в без пяти минут банкрота. Финансовый отчет Majesco за 2005 год показал, насколько плохо идут дела. За 12 месяцев американское издательство заработало всего 59.7 миллионов долларов (для сравнения, в 2004 году на счета компании поступила сумма в два раза больше). Самым неудачным стал четвертый квартал: Majesco планировала получить 45.3 миллиона, а заработала лишь 4.6 – в десять раз меньше ожидаемого. Сегодня акции издательства продаются по 80 центов за штучку, тогда как еще год назад стоимость ценной бумаги равнялась 17 баксам. Сейчас трудно предсказать дальнейшую судьбу Majesco. В минувшем октябре компания продала права на два потенциальных хита (***Ghost Rider*** и ***The Darkness***), а сейчас объявила о прекращении разработки ужастика ***Demonik*** и экшена ***Taxi Driver*** по знаменитому фильму **Мартина Скорсезе** (Martin Scorsese).

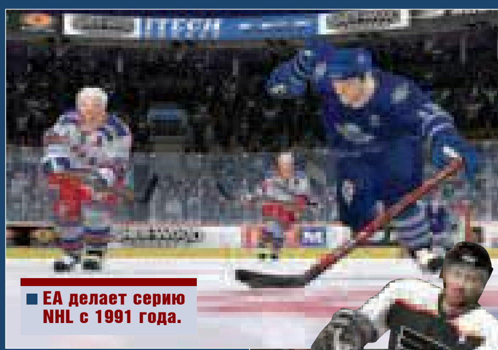
Издательство избавилось не только от всех «больших» игр, но и от 20-ти процентов своих сотрудников. Исполнительный директор Majesco **Джесси Саттон** (Jesse Sutton) объявил о возвращении компании к тому, с чего она начинала, а именно к выпуску бюджетных игр и игр для переносных платформ.



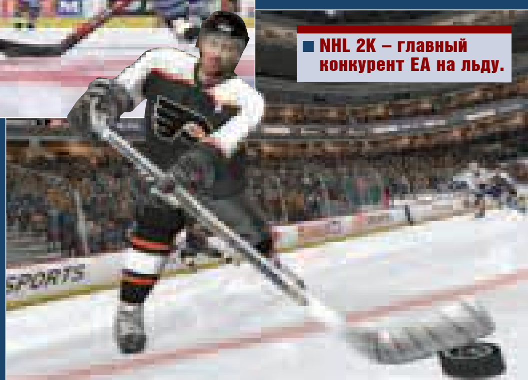
«Таксиста» задержали по дороге.

NHL ПРОТИВ МОНОПОЛИИ EA

Акула игрового бизнеса **Electronic Arts** добивается эксклюзивных контрактов с крупнейшими спортивными лигами. Благодаря толстому кошельку «электроники» на 5 лет монополизировали американский футбол, самый популярный вид спорта в США. Аналогичную сделку EA вознамерилось заключить и с Национальной хоккейной лигой (NHL). Ассоциации игроков NHL (NHLPA) предложили 44 миллиона долларов за шестилетний эксклюзивный контракт. Хоккеисты уже было согласились принять предложение, но тут в дело вмешалось руководство Лиги. Боссы NHL буквально возопили: а как же **Take-Two Interactive**?! Вечный конкурент Electronic Arts выпускает свою хоккейную серию, пользующуюся неплохим спросом, особенно среди владельцев консолей. Сейчас руководство хоккейной лиги наотрез отказывается продлевать соглашение с электрониками на серию NHL, требуя, чтобы и у Take-Two было право использовать имена и внешность игроков NHLPA в своих играх. Конфликт разворачивается под справедливым лозунгом «Конкуренция способствует творчеству».



EA делает серию NHL с 1991 года.



NHL 2K – главный конкурент EA на льду.



Акелла
Keepsake
Тайна долины драконов
LIGHTHOUSE INTERACTIVE
WICKED STUDIOS
Отправляясь на учебу в школу магии Драгонвейл, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куклу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к кукле, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком - драконом, неведомо как превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.
Захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий
Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры
Интерактивная система подсказок: Зак всегда намекнет вам, что делать дальше
Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты
Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Akella"
© 2006 "Wicked Studios"
© 2006 "Lighthouse Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495)363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Акелла



Увы, выглядит The Godfather паршиво.

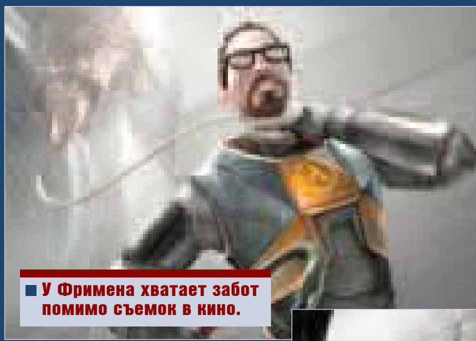
В конце прошлого года представители издательства **Electronic Arts**, потупив взор, признались: экшен ***The Godfather***, создаваемый по лучшему фильму о мафии, не выйдет к Рождеству. Новость немедленно вызвала серьезное падение стоимости акций EA. Что удивительно, когда те же представители, задрав носы, недавно назвали окончательную дату релиза The Godfather – 24 марта, обратной реакции не последовало. Акции не поднялись ни на пункт. Тем не менее, факт остается фактом – в конце марта клан Корлеоне в полном составе пожалует к тебе в гости.



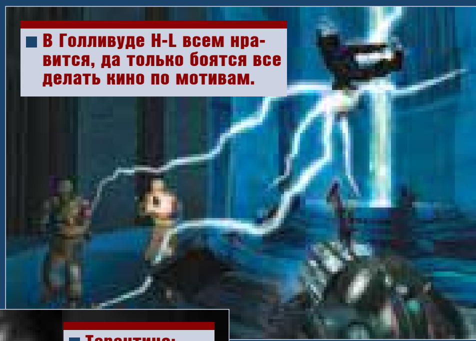
Игрушки Transformers продаются повсюду.

Помните трансформеров, героев популярного мультсериала, от которого в свое время фанатели все дети? Так вот, не далек тот день, когда мы снова услышим грозный крик: «Трансформируюсь!». Издательство **Activision** получило права на создание и выпуск игр по мотивам полнометражного фильма **Transformers**, который сейчас снимает режиссер «Армагеддона» и «Плохих парней» **Майкл Бэй** (Michael Bay). Продюсером кинокартины выступает сам **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg). Премьера фильма намечена на 4 июля 2007 года. Тогда же появится и одноименная игра.

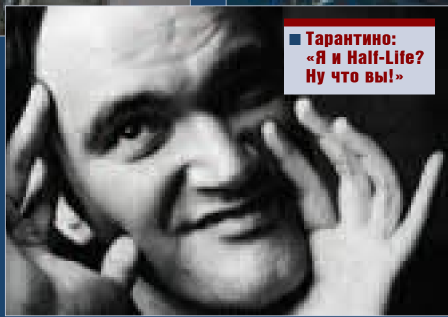
ТАРАНТИНО ЗАИНТЕРЕСОВАЛСЯ HALF-LIFE?



У Фримена хватает забот помимо съемок в кино.



В Голливуде H-L всем нравится, да только боятся все делать кино по мотивам.



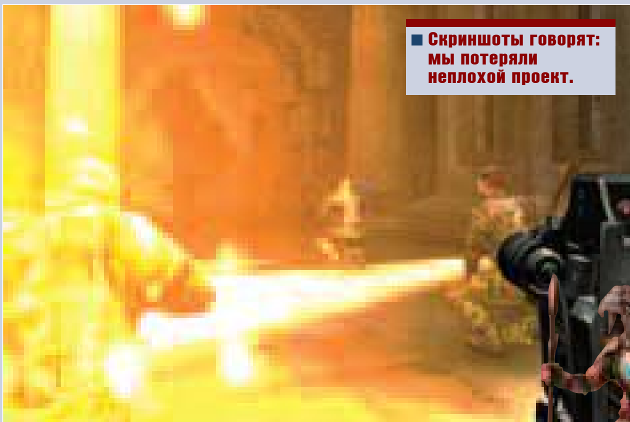
Тарантино: «Я и Half-Life? Ну что вы!»

Какими только слухами не полнится игровая индустрия. Большинство из них не имеет ничего общего с действительностью, но иногда... Помните, недавно весь Интернет гудел: **Питер Джексон** (Peter Jackson), режиссер «Кинг Конга», согласился снять ***Halo*** для **Microsoft**? Информация не подтвердилась. Джексон не стал режиссером Halo, он... стал продюсером фильма – это многое говорит о серьезности проекта. Поэтому, когда до нас дошел слух о том, что Голливуд вот-вот основательно возьмется за ***Half-Life***, непревзойденный шутер от **Valve Software**, мы отнеслись к этому серьезно. Кроме того, стало известно о причастности к проекту создателя «Криминального чтива» **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino). Источник из Голливуда сообщил: руководство Valve намерено посадить Квентина в режиссерское кресло, и он вроде бы не против. Ты представляешь: ТАРАНТИНО СНИМАЕТ HALF-LIFE!

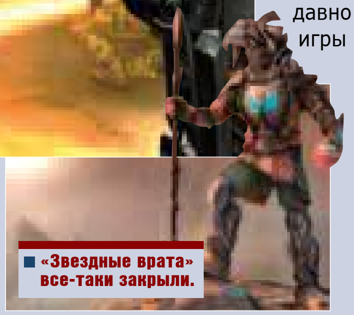
А теперь мы просим прощения у всех, кто, прочитав строчку выше, поторопился воздать хвалу всем богам. Наши коллеги с сайта **GameSpot** связались с директором по маркетингу компании Valve **Дугом Ломбарди** (Doug Lombardi).

– *Квентин? Ну да, он только что сидел у меня в кабинете, играл в* ***Counter-Strike: Source***, – сказал Ломбарди, но потом посерьезнел. – *Нам бы очень хотелось сотрудничать с Тарантино, но представители Valve никогда не встречались ни с ним, ни с его людьми. У нас было много разговоров с голливудскими воротилами по поводу Half-Life, но пока ничего конкретного...*

«ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА» ЗАКРЫЛИСЬ



Скриншоты говорят: мы потеряли неплохой проект.



«Звездные врата» все-таки закрыли.

«PC ИГРЫ» уже рассказывали о конфликте из-за шутера ***Stargate SG-1: The Alliance*** между студией **Perception** и издательством **JoWooD**. Бизнес-партнеры вместе работали над игрой, основанной на популярном телевизионном сериале кинокомпании **MGM**, но неожиданно рассорились. JoWooD собралась передать проект другой студии, но руководство Perception воспротивилась, поскольку права на игру по мотивам «Звездных врат» принадлежат ей. У Stargate SG-1 тут же объявился новый издатель – японская компания **Namco**.

Впрочем, австрийское издательство JoWooD не собиралось сдаваться без боя. Завязалась судебная тяжба, и недавно на официальном форуме игры появилось грустное сообщение: «Больно говорить об этом, но разработка Stargate SG-1: The Alliance прекращена. Официальное заявление по этому поводу вскоре последует от Perception и кинокомпании MGM».

Трудно сказать, что же случилось с перспективным шутером на движке ***Unreal 3***, однако форумное заявление, скорее всего, правда. В плане релизов Namco на 2006 год Stargate SG-1 больше не значится.



LG
Life's Good
Четкость в движении
Движущиеся объекты отображаются еще четче с новой технологией, в которой время отклика 8ms
LG 1732S
Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.2млн
ТЕХНОТРЕЙД
(095) 970-13-83
WWW.TECHNOTRADE.RU



Каждый пятый в WoW – европеец.

Онлайновая ролевка ***World of Warcraft*** продолжает бить рекорды. Мало того, что эта MMORPG стала самой продаваемой игрой прошлого года в США и нескольких других странах, так еще и количество европейских подписчиков недавно превысило миллион. По такому случаю в европейском офисе **Blizzard Entertainment** даже устроили небольшую вечеринку. Игроделам пришлось изрядно попотеть, чтобы завоевать любовь европейцев – в Старом Свете World of Warcraft вышла на трех языках: английском, французском и немецком. Общее количество подписчиков WoW на сегодняшний день составляет 5.5 миллионов человек.



Герой GTA3 ищет Джека.

Наш любимец **Джек Томпсон** (Jack Thompson) направил гневное письмо исполнительному директору издательства **Take-Two Interactive Полу Эйблеру** (Paul Eibeler). Юрист-игроборец поведал грустную историю о трех бездомных, избитых битами во Флориде, и тут же указал на виновника – игры студии **Rockstar Games** (***The Warriors***, ***Manhunt*** и все части ***Grand Theft Auto***), героям которых не привыкать орудовать битами. Безумный юрист потребовал немедленно отозвать из магазинов все вышеназванные игры, иначе он «найдет, как разобраться с Take-Two».

WORLD OF WARCRAFT – РЕКОРДСМЕН ГОДА



WoW – абсолютный чемпион.



Battlefield 2 стал шутером года в США.



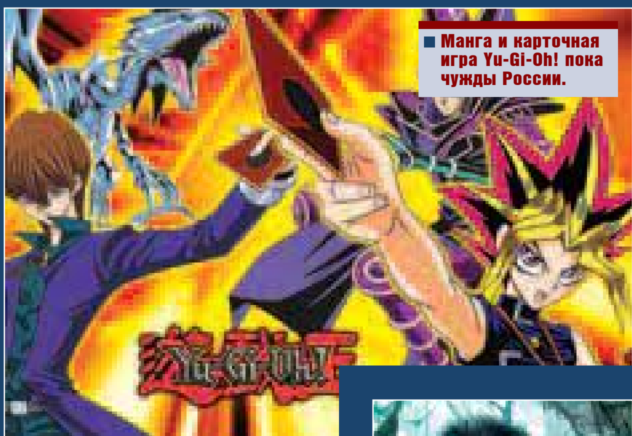
The Sims Deluxe вышла в сентябре 2002 года, но по-прежнему в TOP 10.

Компания **NPD**, занимающаяся исследованием игрового рынка США, подвела итоги 2005 года. Аналитики признались, что сами не уверены в объективности своего отчета. Согласно данным NPD, за 12 месяцев прошлого года было продано 38 миллионов экземпляров компьютерных игр на сумму 953 миллиона долларов. Последний показатель на 14 процентов ниже, чем в 2004 году, – тогда PC-дивизион заработал 1.1 миллиарда «вечнозеленых». Лучшие результаты показали онлайновая ролевка ***World of Warcraft*** – продано 957 тысяч копий и ***The Sims 2*** с адд-онами, суммарно разошедшиеся тиражом в 1.5 миллиона. В целом, TOP 10 продаж выглядит так:

1. World of Warcraft **VU Games**
2. The Sims 2: University **Electronic Arts**
3. The Sims 2 **Electronic Arts**
4. Guild Wars **NCsoft**
5. Roller Coaster Tycoon 3 **Atari**
6. Battlefield 2 **Electronic Arts**
7. The Sims 2 Nightlife **Electronic Arts**
8. Age Of Empires III **Microsoft**
9. The Sims Deluxe **Electronic Arts**
10. Call Of Duty 2 **Activision**

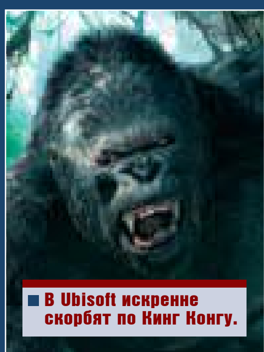
Так почему же эксперты NPD неуверенны в достоверности своего отчета? Дело в том, что при его составлении не учитывался... онлайн. Ни для кого не секрет: в последнее время набирает обороты цифровая дистрибуция, а ежемесячные поборы с геймеров за право играть в популярные MMORPG приносит издательствам огромную прибыль. Начиная с весны, NPD будет принимать во внимание как онлайн-продажи, так и прибыль от подписок.

UBISOFT СТАВИТ НА КИНО



Манга и карточная игра Yu-Gi-Oh! пока чужды России.

В будущем издательство **Ubisoft** намерено получать четверть своей прибыли от продаж игр по кинолицензиям. Об этом заявил глава компании **Ив Гильмо** (Yves Guillemot). Разумеется, к идее более тесного сотрудничества с киношниками его подтолкнул успех мультиплатформенной игры ***Peter Jackson's King Kong***.

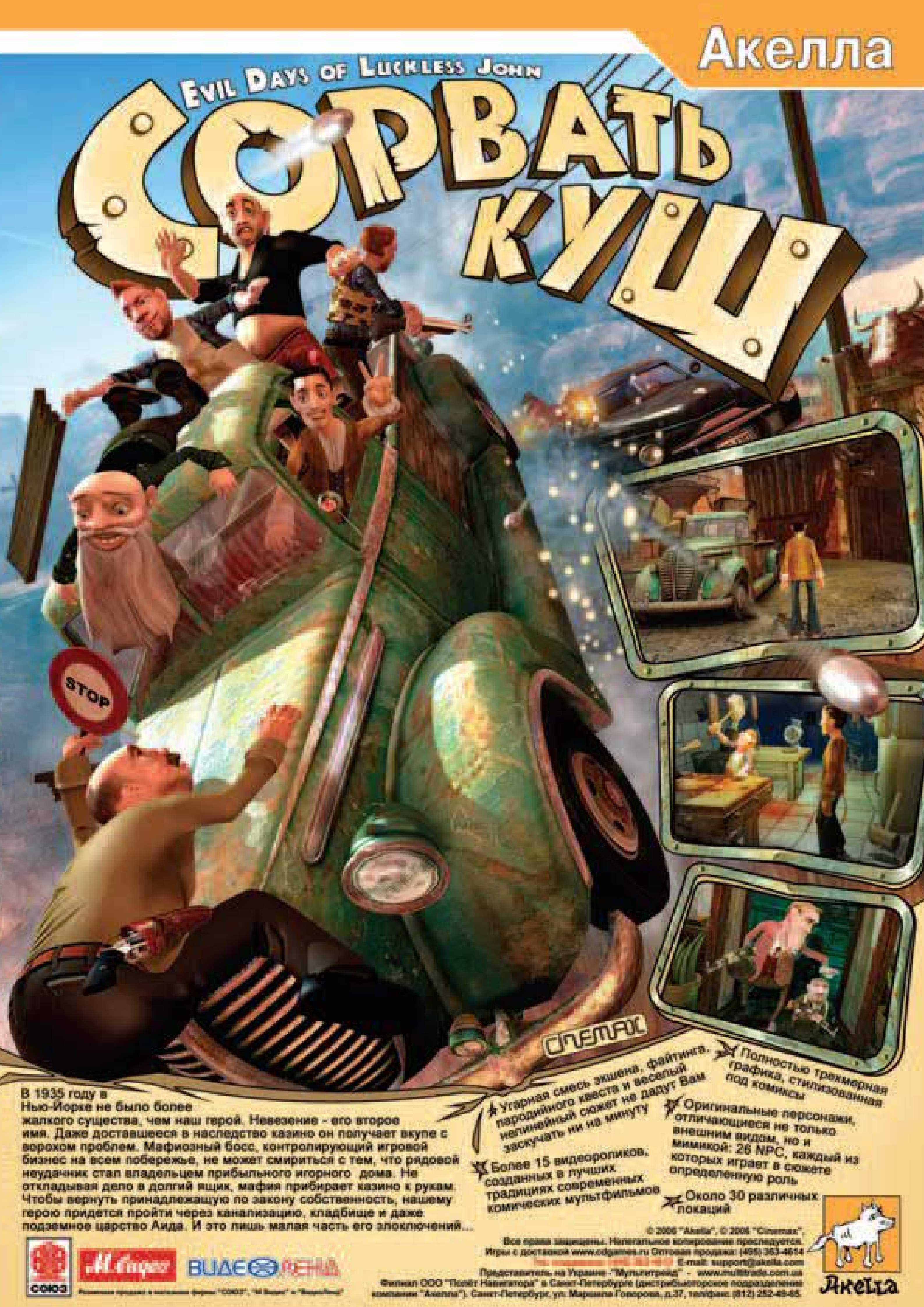


В Ubisoft искренне скорбят по Кинг Конгу.

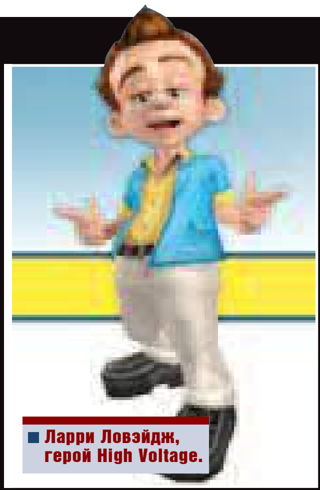
– King Kong нас просто осчастливил, – сказал Гильмо. – Маркетинговая мощь фильма всегда здорово помогает игре и делает ее куда более привлекательной для покупателя.

Однако Ubisoft не намерено ограничиваться играми по лицензии. Согласно новой бизнес-концепции компании, ежегодно издательство будет запускать три новых брэнда тех жанров, на которые укажет рынок.

Microsoft Game Studios также подкорректировала свои планы. Руководство компании объявило о создании альянса с **4Kids Entertainment**, владеющей лицензиями на популярные детские брэнды **Yu-Gi-Oh!** и **Teenage Mutant Ninja Turtles** (ей же раньше принадлежали права и на покемонов). 4Kids Entertainment будет подыскивать перспективные лицензии, а Microsoft – делать игры для детей.



Акелла
Evil Days of Luckless John
Сорвать куш
STOP
Cinemax
В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...
Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы
Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов
Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль
Около 30 различных локаций
© 2006 "Акелла", © 2006 "Cinemax".
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВидеоЛенд
Акелла



Ларри Ловэйдж, герой High Voltage.

В чикагской студии **High Voltage Software** массовые увольнения. Почти четверти сотрудников из штата в 156 человек указано на дверь. Однако, согласно уверениям президента компании, сокращения вовсе не означают, что у High Voltage проблемы. Так, обычная реструктуризация. Студия, известная по играм ***Charlie and the Chocolate Factory*** и ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***, сейчас трудится сразу над четырьмя неанонсированными проектами: шутером, экшеном и двумя адвенчурами. Странно, что при такой занятости компания отказалась от 36 работников.



D&D Online удивительно красива.

Компании **Atari** и **Turbine** подготовили приятный сюрприз для всех геймеров, с нетерпением ожидающих запуска онлайновой ролевой игры ***Dungeons & Dragons Online***. Свои голоса этой MMORPG подарят двое американских пенсионеров **Гэри Гигакс** (Gary Gygax) и **Дейв Арнесон** (Dave Arneson). Ты спросишь: откуда такой интерес к старичкам? Дело в том, что в 1974 году Гигакс и Арнесон создали и издали легендарную ныне настольную ролевую игру **Dungeons & Dragons**. Кстати, Гигакс также является автором модуля **Temple of Elemental Evil**, по которому Atari в свое время выпустила неплохую компьютерную RPG.

НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ AMERICA'S ARMY



В America's Army играют 5 миллионов человек!



Сиквел America's Army будет использовать движок Unreal 3.

Онлайновая агитка ***America's Army*** исправно несет службу и ежедневно приводит по 60 тысяч человек на сайт Американской армии. Несмотря на то что поддержка многопользовательского шутера обходится налогоплательщикам в 2.5 миллиона долларов в год, военные довольны результатами игровой пиар-кампании. Правительство одобрило практику «ненавязчивой» виртуальной пропаганды и дало добро на разработку шутера ***America's Army: Real Heroes***. Главными героями этой, по всей видимости, однопользовательской игры станут реальные солдаты армии США. Real Heroes расскажет истории девяти ныне здравствующих военнослужащих (среди них нашлось место и женщине). «Настоящие герои» уже подписали соответствующие контракты с армией. Они подарили своему работодателю не только биографии и внешний вид, но также согласились послужить прототипами для серии игрушечных фигурок.



Полковник Casey Wardynski (Кейси Вардински), папа America's Army.

С одним из солдатиков удалось познакомиться уже сейчас. Героя зовут **Джерри Волфорд** (Jerry Wolford), ему 29 лет и к своим годам он дослужился до звания сержанта. Награду «Серебряная звезда» Джерри получил в составе 325-го парашютно-десантного полка. Он отличился в боях возле иракского города Самавах: помогал раненым, раздавал оружие и боеприпасы, а также координировал огонь автоматчиков.

– Не думаю, что сделал нечто выдающееся. Все бы так поступили, – как и положено бравому вояке говорит Волфорд. – *Надеюсь, в игре меня не сделают похожим на фрика...*

THE MOVIES ДАРИТ АВТОМОБИЛЬ



Chrysler Crossfire во всей красе.



За лошадей приз не дадут. Только за Chrysler!

Несмотря на наполеоновские амбиции разработчиков из **Lionhead Studios**, симулятор Голливуда ***The Movies*** не стал подлинным блокбастером. Однако издатель – компания **Activision** – намерен вызвать новый всплеск интереса к игре при помощи автомобильного концерна **DaimlerChrysler**.

На кинофестивале независимых фильмов **Sundance Film Festival** был дан старт конкурсу **Chrysler in the Movies: Virtual Film Competition**. Геймерам предложено снять минифильм при помощи инструментария The Movies. В короткометражке, длительностью до 4-х минут, в обязательном порядке должна присутствовать хотя бы одна из моделей Chrysler. Победителя конкурса выберет звездное жюри, составленное из актеров. Он получит ключи от роскошного Chrysler Crossfire, стоимостью в 42 тысячи долларов.

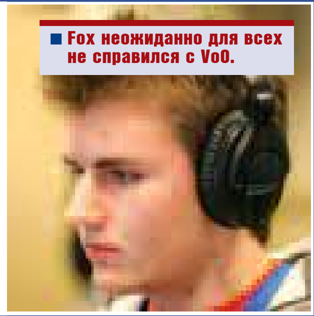
Прием работ на конкурс заканчивается 20 апреля. Имя счастливчика объявят на майском шоу достижений электронной индустрии **E3 2006**.

Кстати, на днях стало известно название первого адд-она к The Movies – ***Hollywood Spectacular***. В нем, помимо прочего, дебютируют каскадеры.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
• 60 трасс и 6 спецучастков на пути через всю зимнюю Россию — от Мурманска до Владивостока
• 20 команд-участниц из Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Екатеринбурга, Киева, Праги...
• 10 видов внедорожников, сотни вариаций в настройках подвески, шин, балансе тормозов и другх параметрах
ЭКСПЕДИЦИЯ
ТРОФИ
Мурманск
Санкт-Петербург
Москва
Мурманск-Владивосток
Екатеринбург
Новосибирск
Хабаровск
Владивосток
• Эксклюзивное видео и фото "Экспедиции-Трофи"
• Великолепная графика, создающая неповторимую атмосферу езды по русским дорогам, атмосферу приключения и азарта
techland
Symphony Games

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко



Fox неожиданно для всех не справился с Vo0.

СЕНСАЦИИ НА EURO CUP

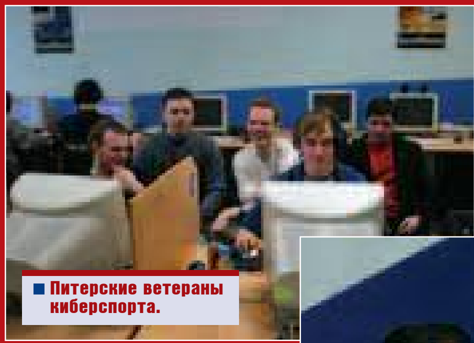
Двумя сенсациями ознаменовалась вторая игровая неделя онлайн-лиги **Clanbase Quake 4 Euro Cup**. В 1/8 плей-офф встречались москвич **Jibo** и **Toxic** из Швеции, ставший вице-чемпионом недавнего **CPL Winter 2005**. Естественно, все ставили на победу скандинава, однако со счетом 2:1 победил его соперник. Дело в том, что битва проходила на российском сервере, где у иностранцев нет преимущества. Еще один сюрприз преподнес голландец **Vo0**, также с минимальным отрывом одолевший знаменитого **Fox**.



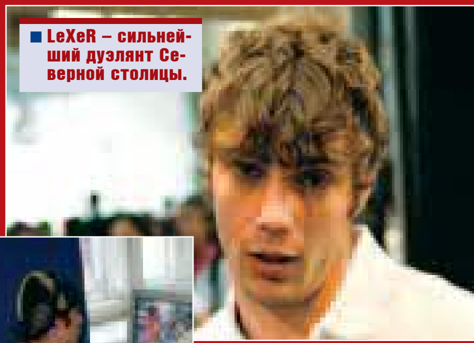
XYLIGAN ДОИГРАЛСЯ

Талантливый российский дуэлянт в ***Warcraft III*** по кличке **Xyligan**, завоевавший путевку в Южную Корею на финал престижного мероприятия **Blizzard Worldwide Invitational 2006**, в последний момент не смог поехать на чемпионат. Причиной, как это часто бывает с отечественными игроками, стали документы на выезд из страны. Место Хулигана в турнирной сетке займет **fnatic.RotterDaM**, ну а основными претендентами на победу считаются **Grubby**, **NiP-GoStop** и **ShowTime**. В следующем номере журнала ищи итоговые результаты состязаний.

МОСКВА СДЕЛАЛА ПИТЕР В Q4



Питерские ветераны киберспорта.



LeXeR – сильнейший дуэлянт Северной столицы.



Проигравший CaS решил поболеть за своих.

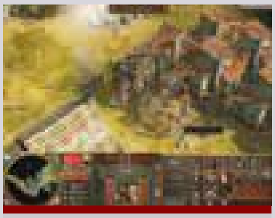
Сразу два дуэльных чемпионата по ***Quake 4*** прошло в Санкт-Петербурге в начале зимы. 8 января около 30-ти игроков собралось в культовом заведении **M19**, чтобы помериться силами на первом российском LAN-турнире. Многие участники знали друг друга ранее только по поединкам в Интернете, и каждый хотел показать, на что он действительно способен. Помимо огромного количества новичков за денежные призы сразились признанные ветераны киберспорта – **LeXeR** и **CaS**, которые в итоге и поделили между собой первое и второе место. Хотя в очной встрече сильнее все же оказался Лексер (12:8 на Phrantic).
Неделю спустя уже в другом питерском клубе **«Фобос»** та же компания продолжила выяснение отношений в Q4, причем состязания получились более зрелищными благодаря гостям из Москвы: **Mikes**, **Jibo**, **Hamzik** и **Cooller**. Последний является действующим чемпионом мира по Quake 4 и, естественно, считался фаворитом на соревнованиях в Северной столице. Зрители с особым нетерпением ждали противостояния Куллера и LeXeR. Местных болельщиков волновало, сможет ли их земляк составить конкуренцию звездному гостю. Но сенсации не случилось, и москвич, несмотря на «чужое поле», с легкостью дважды разгромил Лексера (18:5 и 25:4, оба раза на Phrantic), занявшего второе место. Третьим финишировал Mikes. Ну а впереди **ASUS Winter Cup**, призовой фонд которого в дисциплине Quake 4 1x1 составит 6000 долларов. На мероприятие зарегистрировался швед **Z4muz**, так что будет действительно жарко.

CPL МЕНЯЕТ МОНИТОРЫ

Представители **Cyberathlete Professional League** анонсировали список стран, в которых пройдут отборочные World Tour, крупнейшего в новом году турнира по ***Quake 4***. Пока неизвестно, где состоится дебютный этап, а расписание, начиная с первого летнего месяца, выглядит так: Швеция (июнь), США (июль), Бразилия (август), Китай (сентябрь) и Италия (октябрь). Grand Final по традиции будет разыгран в Америке в ноябре.
Похоже, вновь крупные соревнования запланированы рядом. Скорее всего, геймерам придется выбирать между квалификацией на WT и такими мероприятиями, как **ESWC 2006** и **World Cyber Games**. Нетрудно догадаться, в чью пользу сделают выбор участники, но в любом случае каждый турнир потеряет долю привлекательности от сложившейся ситуации. Кстати, в конце января CPL объявила, что на всех своих будущих состязаниях станет использовать жидкокристаллические мониторы. Это неожиданное решение связано с тем, что организаторы устали от постоянной транспортировки тяжеленных CRT-шников.



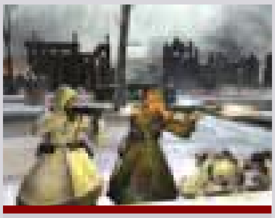
Cooller готовится к новому World Tour'у.



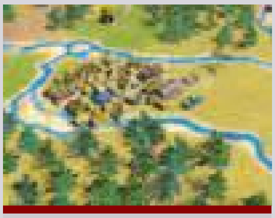
Age of Empires III



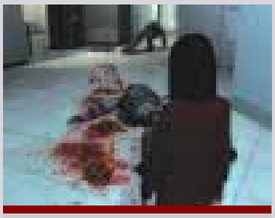
Battlefield 2: Special Forces



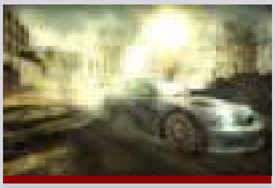
Call of Duty 2



Civilization IV



F.E.A.R.



Need For Speed Most Wanted

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ДЕКАБРЬ 2005 ГОДА

Сводный чарт за декабрь

Название игры	Издатель
01. Age of Empires III	**Microsoft**
02. Call of Duty 2	**Activision**
03. Civilization IV	**2K Games**
04. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
07. Roller Coaster Tycoon 3	**Atari**
08. Battlefield 2: Special Forces	**Electronic Arts**
09. The Movies	**Activision**
10. Harry Potter & The Goblet of Fire	**Electronic Arts**

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В АВСТРАЛИИ/ЯНВАРЬ 2006 ГОДА

16 – 22 января

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
02. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
03. Age of Empires III	**Microsoft**
04. F.E.A.R.	**Vivendi Universal Games**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
07. Civilization IV	**2K Games**
08. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
09. GTA: San Andreas	**TAKE 2**
10. Need For Speed: Most Wanted	**Electronic Arts**

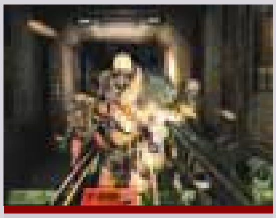
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ ЯНВАРЬ 2006 ГОДА

8 – 14 января

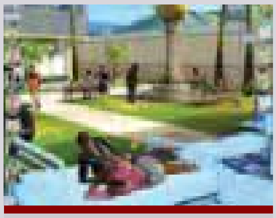
Название игры	Издатель
01. Football Manager 2006	**SEGA**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. Age of Empires III	**Microsoft**
04. The Movies	**Activision**
05. Call of Duty 2	**Activision**
06. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
07. Civilization IV	**TAKE 2**
08. QUAKE 4	**Activision**
09. Black & White 2	**Electronic Arts**
10. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**

15 – 21 января

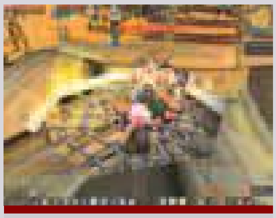
Название игры	Издатель
01. Football Manager 2006	**SEGA**
02. Age of Empires III	**Microsoft**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Call of Duty 2	**Activision**
05. Civilization IV	**TAKE 2**
06. The Movies	**Activision**
07. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
08. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
09. QUAKE 4	**Activision**
10. Battlefield 2	**Electronic Arts**



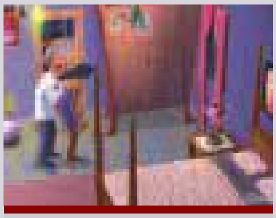
Quake 4



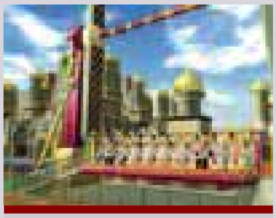
The Movies



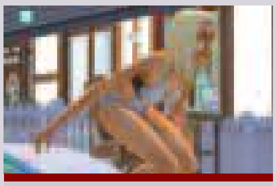
World of Warcraft



The Sims 2 Nightlife



Roller Coaster Tycoon 3



The Sims 2

В агентстве **NPD**, занимающемся сбором информации о продажах программного обеспечения (к кое-му относятся и компьютерные игры) в США, после Нового года то ли совсем расслабились, то ли наоборот погрязли в цифрах. Так или иначе, оперативные сводки «с фронта» от NPD перестали поступать. Деятельность агентства в январе ограничилась подведение итогов 2005 года (***World of Warcraft***, разумеется, всех сделал) и составлением сводного чарта за декабрь. Его мы и публикуем. Освободившееся же место пришлось отдать австралийцам. Хотя, почему «пришлось»? Наверняка тебе интересно знать, какие игры предпочитают «антиподы».

Как выяснилось, вкусы австралийцев не отличаются от предпочтений американцев и британцев. Они так же, как все обожают World of Warcraft, серию ***The Sims*** и ***Age of Empires III***. Удивило только присутствие ***Grand Theft Auto: San Andreas*** в TOP 10 – в других странах скандально известный экшен под натиском молодых и дерзких уступил свое место в десятке.

Если же рассуждать в общем, то на мировом рынке компьютерных игр – очередной застой. Движения в чартах практически не наблюдается. Верхние строчки оккупировали сиквелы, этакие титаны, преградившие путь новичкам. Единственное исключение – симулятор Голливуда ***The Movies***. Игра не очень хорошо стартовала в ноябре 2005 года, но, благодаря сарафанному радио, постепенно «набирает очки» и, похоже, теперь уже не скоро покинет TOP 10. Не за горами и выпуск первого адд-она. Кто знает, может быть на смену «симсомании» приходит «мувимания»?!

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2
RAMADANTA
NA-109.12
Xbow
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Все права защищены.

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Март – май 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	28 февраля 2006
Bad Day L.A.	**Action**	**Весна 2006**
Battlefield 2: Armored Fury	Shooter	28 марта 2006
Battleground Europe: World War II Online	Action	I квартал 2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	I квартал 2006
City Life	Simulation	Апрель 2006
City of the Dead	Shooter	I квартал 2006
Commandos Strike Force	**Shooter**	**Весна 2006**
Crime Stories	Adventure	14 марта 2006
CSI: 3 Dimensions of Murder	Adventure	31 марта 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strategy	Апрель 2006
Dreamfall: The Longest Journey	**Adventure**	**Весна 2006**
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	**MMORPG**	**28 февраля 2006**
El Matador	Shooter	Весна 2006
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strategy	I квартал 2006
Enemy in Sight	Shooter	Весна 2006
Fear Factor: Unleashed	Adventure	Февраль 2006
FIFA Street 2	Sports	Весна 2006
Ford Street Racing	Racing	Февраль 2006
FUEL	Racing	Май 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Shooter	Март 2006
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Strategy	I квартал 2006
Ghost Wars	Strategy	I квартал 2006
Gods and Heroes	RPG	I квартал 2006
Guild Wars: Factions	MMORPG	II квартал 2006
Half-Life 2: Aftermath	**Shooter**	**24 апреля 2006**
Heart of Empire: Rome	Strategy	I квартал 2006
Heavyweight Thunder	Sports	I квартал 2006
Heroes of Might and Magic V	**Strategy**	**Весна 2006**
Hitman: Blood Money	**Action**	**Весна 2006**
Jaws Unleashed	Action	Март 2006
Just Cause	Action	Весна 2006
L.A. Rush	Racing	01 марта 2006
Mage Knight: Apocalypse	RPG	Апрель 2006
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	Весна 2006
Monster Madness	Action	Весна 2006
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Racing	31 марта 2006
Paradise	Adventure	I квартал 2006
ParaWorld	Strategy	Весна 2006
Playboy: The Mansion - Private Party	Simulation	Май 2006
RF Online	MMORPG	I квартал 2006
Rise of Nations: Rise of Legends	**Strategy**	**Весна 2006**
Rogue Trooper	Action	Весна 2006
Seed	MMORPG	02 апреля 2006
Shadowgrounds	Action	28 марта 2006
SpellForce II	RPG/RTS	21 апреля 2006
Star Wars: Empire at War	**Strategy**	**I квартал 2006**
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	**Action**	**I квартал 2006**
The Apprentice	Adventure	I квартал 2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	**RPG**	**21 марта 2006**
The Godfather	**Action**	**24 марта 2006**
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	**Strategy**	**Март 2006**
The Sims 2: Open For Business	**Simulation**	**02 марта 2006**
TimeShift	Shooter	Весна 2006
Tomb Raider: Legend	**Action**	**Весна 2006**
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	**Shooter**	**Март 2006**
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	**Shooter**	**Февраль 2006**
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	**Action**	**Весна 2006**
Trainz Railroad Simulator 2006	Simulation	I квартал 2006
True Crime: New York City	Action	I квартал 2006
Tycoon City: New York	Simulation	Февраль 2006
Wildlife Park 2	Simulation	I квартал 2006
Winter Sports	Sports	I квартал 2006
Winx Club	Action	15 марта 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
4th Battalion (4-ый Батальон)	MiST Land South	GFI	RPG	II квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	I квартал 2006
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Не объявлен	Simulation	I квартал 2006
Enosta	Kvazar Studio	Акелла	RPG	I квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Март 2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	I квартал 2006
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	2006
33 кв. метра: Война с соседями	Jam Games	Новый Диск	Strategy	I квартал 2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	I квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG 2006	
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure	2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Akella	Adventure	I квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Танита или Морское Приключение	Акелла	Акелла	Adventure	I квартал 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	Апрель 2006

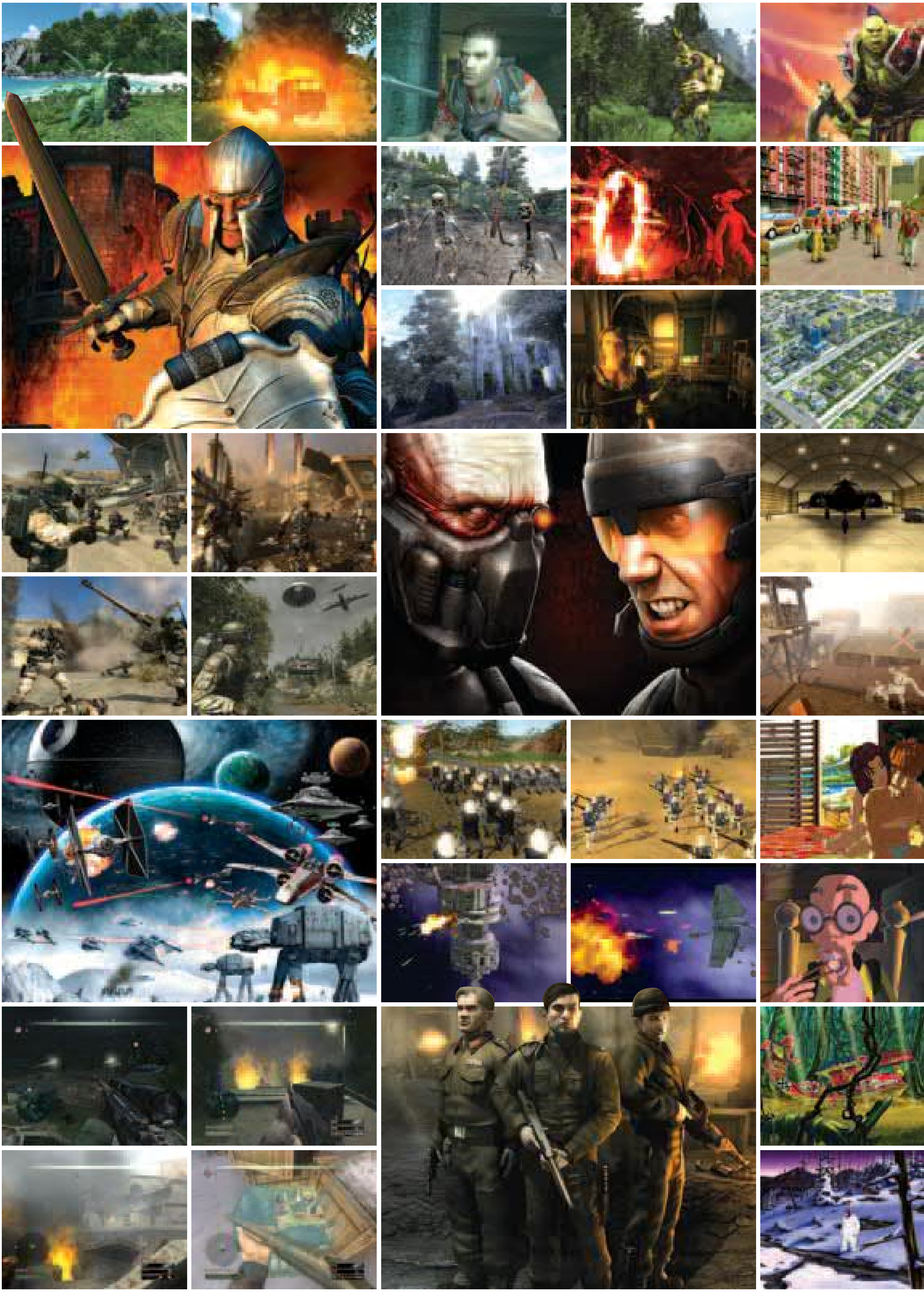


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
МЕХАНОИДЫ 2
ВОЙНА КЛАНОВ
Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения
SKYRIVER
STUDIOS
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2001-2005 SkyRiver Studios



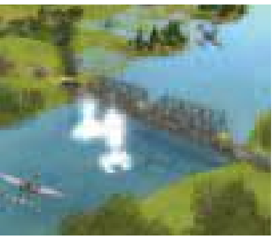
GAMELAND AWARD 2
www.gamelandaward.ru
АНТОН КОМОЛОВ
ШЕЛЕСТ
ОРГАНИЗАТОР
ОРГАНИЗАТОР
ОРГАНИЗАТОР
ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОСАДКА НА ЭКСПРЕСС
«МОСКВА - GAMELAND AWARD 2»
ПРИБЫТИЕ: 25 ФЕВРАЛЯ 19:00
ТЕАТР РОССИЙСКОЙ АРМИИ
ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БИЛЕТНЫЙ АГЕНТ
PARTER RU ·258 0000

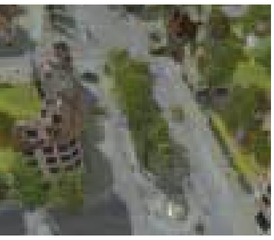

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
AMD
ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР
ДЕЛЬФИН
БИ-2
ВИНС ДЕЙЗИ

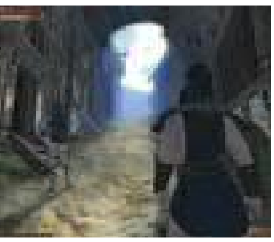


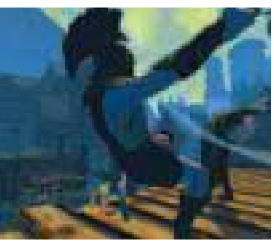
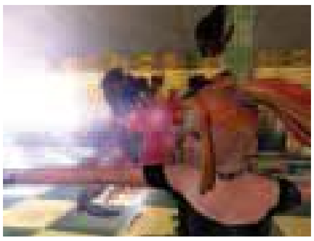
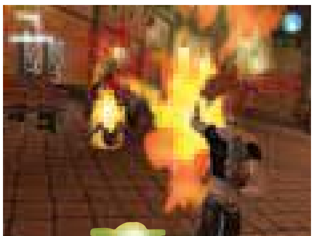
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

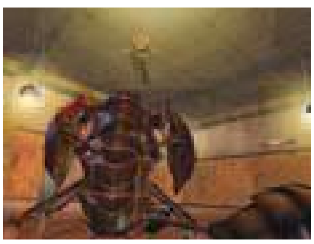









О РОДНЫХ, ЛЮБИМЫХ...

Мы обеспокоены! Новые проекты анонсируются с бешеной скоростью, а толку – чуть. Если ты заглянешь в раздел рецензий, то обнаружишь там запустение и разруху. А нам остается лишь копаться в сотнях пресс-релизов и анонсов, выискивая достойные (в будущем) внимания экземпляры – раздел-то не резиновый, все не впихнешь.

Наш любимый долгострой ***Oblivion*** наконец-то вышел на финишную прямую – на всех парах несется в направлении магазинных полок. А это значит, что пора копить на апгрейд и освежать в памяти светлый образ игры. Для этого мы и подготовили три разворота самых смачных подробностей из мира ***The Elder Scrolls***.

Enemy Territory: Quake Wars не придется по вкусу любителям крепкого сингла, но, скорее всего, станет одной из самых популярных сетевых игр следующего сезона. За подробностями – в соответствующую статью.

Commandos: Strike Force переносит знакомых героев в три измерения и делает это довольно забавно. Мы со всей тщательностью изучили демо-версию игры и готовы поделиться с тобой впечатлениями.

Хорошие новости для любителей классических квестов. Испанцы наконец-то нашли в себе силы заняться продолжением популярной некогда ***Runaway***, и в скором времени нас ждет вторая часть.

Age of Conan и ***Lord of the Rings Online*** – братья-близнецы, переносящие действие популярных книг в среду MMORPG. Обещают, что фанаты не будут разочарованы.

А вот ***Tycoon City: New York*** пытается составить конкуренцию ***SimCity***. Каковы ее успехи на этом поприще? Это ты узнаешь из нашего обзора демо-версии игры.

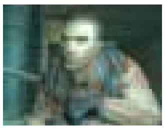


ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
CryTek
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2006 года

CRYSIS

НЕ ПЛАЧЬ, ДРУЖОК

БЕЗ КЛОНОВ



Заявлено, что в *Crysis* ты не встретишь двух похожих друг на друга людей. Чтобы избавиться от толп одинаковых клонов, трудяги из *CryTek* написали специальный «генератор лиц», использующий для своей работы шаблоны и специальные шейдерные процедуры. В общем, да здравствует разнообразие!

Разработчики *Far Cry* уверены: самый крутой графический движок в мире и частичка "Cry" в названии – непременные ингредиенты самой лучшей игры на свете. «Но далеко не единственные!» – так и хочется крикнуть нам.

В своей новой игре **CryTek** порывается поведать нам душераздирающую и полную трагизма историю: на Землю опять напали! Уже в который раз инопланетяне решили осквернить колыбель человечества. И ладно бы к нам принесло обычных большеголовых изуверов, ворующих людей и сдирающих кожу с коров. Так нет! Этим подавай ледяную пустыню. В общем, решили гости с небес заморозить Тихий Океан.

Наш герой – американец, ясное дело – парень не промах. Все-то у него будет: и обычное огнестрельное оружие, и специальная инопланетная пушка-морозильник, превращающая выбранную цель в красивую, но очень хрупкую ледяную скульптуру. Но главное – это спецкостюм. Одежка эта умеет все: лечить, заглушать ненужные шумы, предохранять от холода и усиливать нужные группы мышц. Красота!

Впрочем, главное достоинство ***Crysis*** – смазливая мордашка. Пока что это первая анонсированная игра, поддерживающая все возможности DirectX 10, а также на полную катушку использующая возможности топовых железок. Умение разогреть твою видеокарту до температуры кипящего чайника очень похвально для любой игры, но что в обмен на это может предложить нам милашка-Crysis?

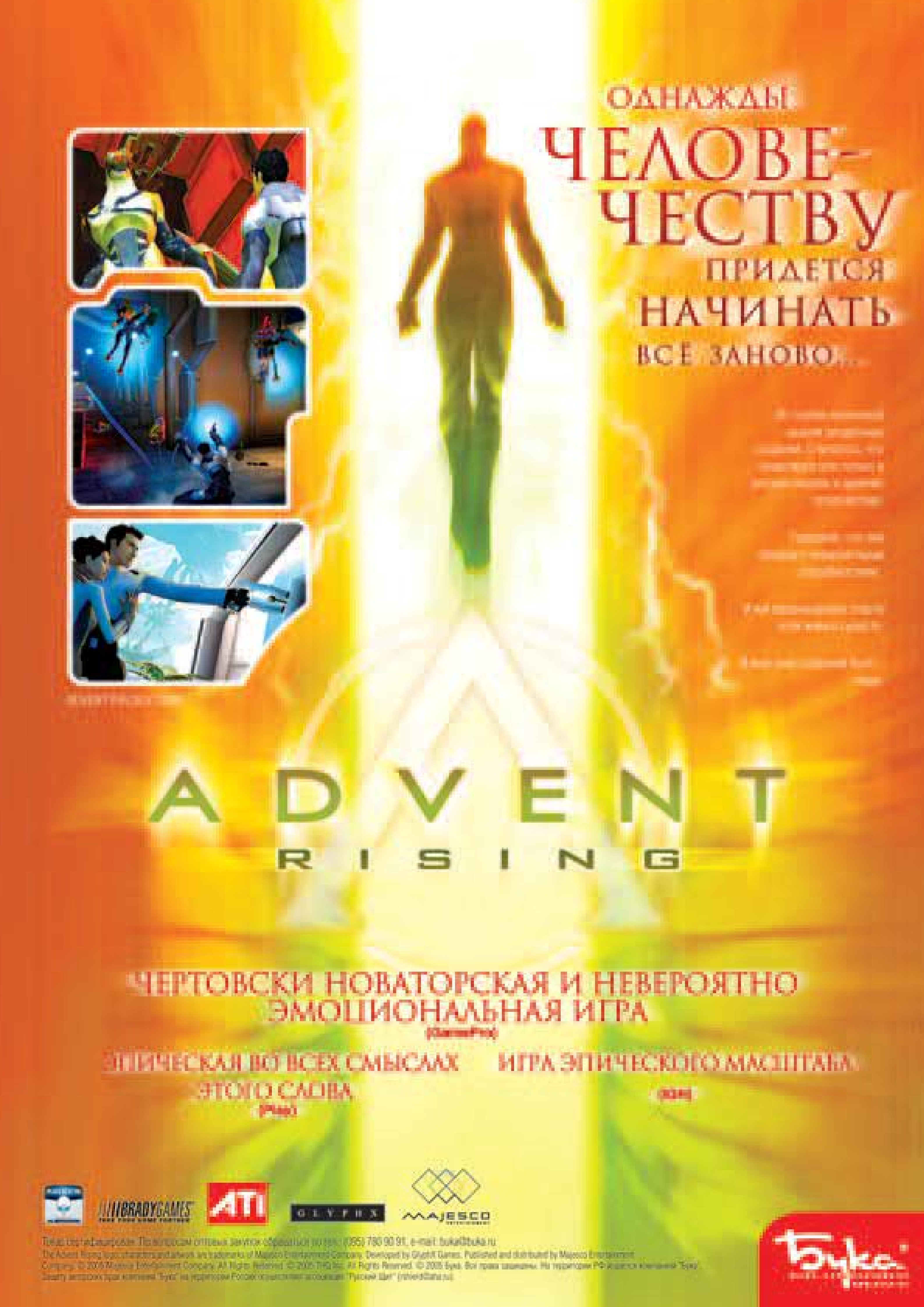
Во-первых – полностью динамическое окружение. Это значит, что любая (повторяем: любая!) деталь интерьера, будь то раскидистый фикус или средних размеров особняк, может быть разрушена, деформирована или выдрана с корнем. Из технологического деморолика нам больше всего запомнился душераздирающий момент: десантник задевает плечом вечнозеленый кусок флоры, и тот – о чудо! – податливо колышется в ответ, что твой лопух на заднем дворе. Вот до чего цивилизация дошла!

Во-вторых – модель освещения: присутствуют все спецэффекты, которые ты можешь наблюдать, выйдя на улицу погожим летним деньком. Лучи солнца пробиваются сквозь обильную листву, само солнце немилосердно слепит глаза, а тени – как живые, мягкие и размытые по последнему слову науки и техники. И отбрасывают эти тени – честные, физически достоверные – любые объекты, от незаметной поганки до боевого вертолета «Апач».

И знаешь, что самое странное? В минимальных требованиях игры не значится двухтысячедолларовая видеокарта. Правда, в рекомендуемых она фигурирует, но что делать. За прогресс нужно платить.



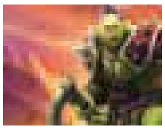
Огонь пока что особого энтузиазма не вызывает.


ОДНАЖДЫ
ЧЕЛОВЕ-
ЧЕСТВУ
ПРИДЕТСЯ
НАЧИНАТЬ
ВСЕ ЗАНОВО...
ADVENT
RISING
ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА
(GamePro)
ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ
ЭТОГО СЛОВА
(Play)
ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА
(IGN)
ATI
GLYPHX
MAJESCO
Бука

TWO WORLDS

БЕЗ КОМПРОМИССОВ

ПРО ЧТО?



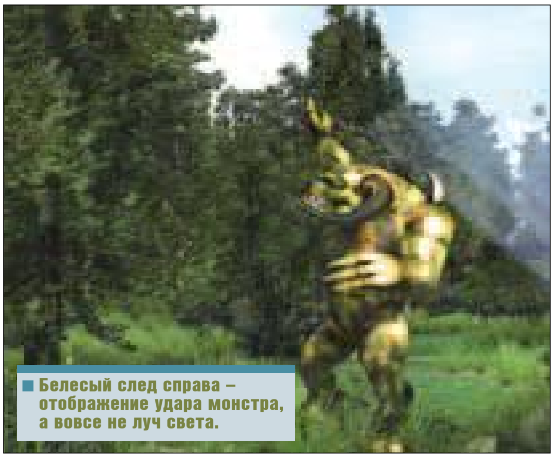
Сюжет игры подкупает своей новизной. Удивительно, но орки пошли войной на людей, а люди решили уничтожить орков! Первопричина всей этой катавасии – таинственные руины древнего капища, найденные под землей. А где-то неподалеку копошатся виноватые во всем гномы и загадочная сила, вершащая судьбы. Такая вот эпическая история.

Иногда я завидую игроделам. Если бы у меня было столько оптимизма и наглости (в хорошем смысле этого слова), я бы давно стал, как минимум, императором галактики (хотя, скорее всего, коротал бы дни в комнате с мягкими стенами и предупредительным доктором).

Вот тебе очередной пример бесконечной веры в себя: сотрудники **Reality Pump** сообщили честному народу, что делают лучшую фэнтези-RPG в мире. Всем давно ожидаемым ролевкам очень повезло, что они уже вот-вот выйдут – иначе за сиянием гениальности ***Two Worlds*** их бы просто не заметили. О чудо! Нам обещают ни много, ни мало – идеальную RPG.

Если сценарий – то полностью нелинейный. Любители кататься по сюжетным рельсам могут покупать симулятор революционного бронепоезда, здесь же каждый герой – вольная птица, и мириться с сюжетными ограничениями не обязан.

Если прокачка героя – то абсолютно свободная. Надоело играть воином – берись за книжки, и в скором времени из тебя получится какой-никакой, а колдун. Ведь при желании все прокачанные параметры героя можно будет скинуть в первоначальное состояние и заново поэкспериментировать с очками опыта.



Белесый след справа – отображение удара монстра, а вовсе не луч света.

Если мордобой – то такой, как в ***Star Wars: Knights of the Old Republic***. Есть ты, есть враг и есть всемогущая пауза. Походовые бои и прочую ерунду придумали трусы. А мы выбираем экшен, максимальную реалистичность и зрелищность как в лучших киношедеврах.

Еще одна неожиданность: Two Worlds будет наделена сверхмощным графическим движком, который играючи заткнет за пояс и ***Oblivion***, и третью ***«Готику»***. Имеющиеся в наличии немногочисленные скриншоты вызывают исключительно положительные эмоции. Однако на каком железе их снимали, мы не знаем. Не исключено также, что для их подготовки использовался какой-нибудь «Фотошоп». Но мы надеемся, что это не так. Как надеемся и на то, что разработчики сдержат хотя бы половину своих обещаний. Мы, знаешь ли, оптимисты хоть куда.



Игрушечный магазин – дело верное. «Мама, купи-и-и-и-и-и!» – хоть раз в жизни канючил каждый из нас.

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

ДЕЛО НЕ МЕДВЕДЬ, В ЛЕС НЕ УЙДЕТ

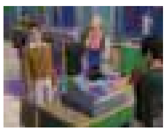
Милый друг! Когда ты прочтешь эти строки, на свет вылупится третье обновление всемирно известной игры «Дочки-матери-2» (в простонародье – ***The Sims 2***) под названием «Открой свою лавку».

Ты уже знаешь (подруга-то, небось, все уши прожужжала), что симочеловечки умеют делать других симочеловечков, ходить в школу, на вечеринки и под себя.

Теперь же они подадутся в предприниматели. Это вовсе не означает, что тебе и твоей подруге придется засесть за учебник маркетинга и зубрить правила бухгалтерского учета. Кто сказал, что «без труда не вынешь и рыбку из пруда»?! Папа сказал? Жаль, идеологи The Sims 2 твоего папу не слыхали. «Бизнес-дополнение» к игре – всего лишь возможность потратить еще больше денег. (У оборотистых-то людей их, знамо дело, куры не клюют!) А уж куда пристроить деньги, никого учить не надо: магазины модной одежды, салоны красоты, сети ресторанов и прочая, и прочая. Разница лишь в том, что раньше приобреталась отдельная вещь, а теперь весь магазин целиком. После этого армия наемных рабочих, менеджеров среднего звена, уборщиков и финансовых директоров берет дело в свои руки, а ты на пару с подругой подсчитываешь барыши и покупаешь новый кафель для бассейна. Вот так, потихонечку, крошечные бутики разрастаются в торговые империи, те сливаются в транснациональные корпорации, в недрах которых вызревает оружие массового поражения и коварные замыслы против объединенной Республики... Ой, тьфу, что я говорю-то?!

В общем, не забывай: главное для успеха предприятия – броско обставить квартиру, завести добрых соседей-самаритян, исправно посещать туалет и курсы корпоративной этики. А также: увольнять нерадивых офис-менеджеров, которые забывают вовремя поливать герань у хозяйского компьютера. И еще: никогда не нанимать на работу неудачников, которые провалились на экзаменах в ***The Sims 2: University!***

ЛЮБИТЕЛЯМ ШОППИНГА



Ни одно дополнение к *The Sims* не обходилось без набора новых шмоток, ковровых покрытий, мебельных гарнитуров и прочей мишуры, которая сопровождает сладкую жизнь. Нынешнее обновление правил не нарушает. Правда, на смену кухонным абажурам и заморским цветам в кадках пришли кассовые аппараты с жидкокристаллическими дисплеями.

CITY LIFE

ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ

ПОМНИ О ЛЮДЯХ



Помимо шести типов кварталов, в *City Life* нас ждет аж шесть «культурных групп». Похоже, игрокам придется заниматься не только финансово-организационными проблемами, но и учитывать множество параметров, связанных с жителями города. Гонять бомжей, помогать полиции ловить бандитов... В общем, сплошная социология. Готовься!

В цехах французской **Monte Cristo** кипит работа по созданию ***City Life***, нового симулятора города. Неужели у ***SimCity*** появился конкурент? Разберемся.

Для начала отметим, что увидим мы все исключительно в 3D. В любой момент камера может вознестись к небесам, предлагая тебе полный обзор города и окрестностей, или нырнуть вниз, выхватывая картины городской жизни: спешащих по делам жителей и уличное движение. Выбирай нужный ракурс, поворачивай земную твердь легким движением мыши. О системных требованиях, кстати, пока ничего неизвестно, но, видимо, они будут достаточно высокими.

Что до градостроительной части, то пока все довольно туманно. В игре будет более трех сотен различных строений – от офисных небоскребов и университетов до коттеджей и ночных клубов. Строй такой город, какой пожелаешь: индустриальный мегаполис, университетский центр или же маленький городок с туманом на улицах и зомб... прости, увлекся. Короче, нам обещают, что конкуренты будут обливаться горькими слезами.

Разумеется, тебе предстоит заботиться о прокладке дорог и городских коммуникаций, следить, чтобы в городе не было пробок, должным образом регулировать налоги и сборы – то есть заниматься всем тем, ради чего люди и играют в тайкуны.



Картинка действительно впечатляет. Интересно, чем ответит SimCity 5?

Кстати, о городской жизни. О чем пресс-релиз упорно молчит, так это о симуляции проблем мегаполиса: преступности, загрязнении среды, нехватке места для жилья, стихийных бедствиях и прочих маленьких радостях мэра и коммунальных служб. Будем надеяться, разработчики с должной ответственностью подойдут к этой части игры. Анонсируется, правда, шесть различных типов кварталов. Интересно, ожидает ли нас война уличных банд?

Пока что будущее City Life довольно туманно. Во-первых, никаких особенных отличий (кроме 3D) от короля жанра, SimCity, у нее нет. Во-вторых, SimCity 5 уже давно в разработке, а буквально пару часов назад мы отправили на верстку демо-превью достаточно многообещающего Tycoon City, тоже, что характерно, освоившего 3D. Без соперничества не обойтись.



А я и не знал, что F-117 был построен в 1945 году...

WORLD WAR II COMBAT: ROAD TO BERLIN

ПЕРПЕНДИКУЛЯРНАЯ ИСТОРИЯ

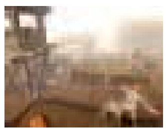
Детище канадской студии **Direct Action Games**, проект ***World War II Combat: Road To Berlin***, поведает нам душещипательную историю. Конец Второй мировой, Красная Армия рвется к Берлину. Однако наши соотечественники вовсе не жаждут раздавить фашистскую гадину, о нет! Коварные русские прознали о последней надежде гитлеровцев в этой войне – об Оружии Возмездия, атомной бомбе, и стремятся заполучить разработку в свои руки. Ты, бравый сотрудник OSS (предшественника нынешней ЦРУ), любой ценой должен добраться до секретных данных раньше сумасшедших иванов! Судьба свободного мира зависит от тебя, солдат!

Помимо одиночной кампании, в игре будет и несколько традиционных многопользовательских развлечений, включая deathmatch, битву с ботами и King of the Hill. К столу будет подано и несколько экзотических блюд, например, изрядно подзабытый режим Split Screen. Однако многопользовательский режим доступен только через службу Xbox Live.

Разумеется, нам обещают достоверные модели всего на свете, обучающихся (sic!) ботов, готовых поразить нас чудесами сообразительности, геймплей со stealth-элементами и прочие занимательные особенности. Тем временем выложенный на всеобщее обозрение ролик демонстрирует чахлые спецэффекты, корявые модельки и крайне незамысловатые текстуры. Правда, игра честно позиционируется как «бюджетная», так что вроде бы взятки гладки. Минимальные системные требования являют собой образец демократичности: гигагерцовый процессор, 256 Мб памяти и видеокарта с 32 Мб памяти на борту.

Такие вот дела. Если честно, несколько смущает перспектива отстреливать солдат Красной Армии ради «мира во всем мире». С другой стороны, RtB – не та игра, от которой стоило бы вообще чего-то требовать.

СВЯТАЯ ПРОСТОТА



Исполнительный продюсер Йон Уолш (Jon Walsh) излучает оптимизм: *«Мы предложим впечатляющую историю, основанную на самых невероятных событиях Второй мировой войны! Увлекательный геймплей по низкой цене!»*. Мы, к сожалению, не столь оптимистичны. Низкая цена редко соседствует с высоким качеством изделия. Да еще при таких скриншотах.



Текст: Михаил Бузенков



■ «Motion capture» в действии. Пехота слегка отклоняется назад.



■ Говорят, особенно красиво сражения будут выглядеть ночью.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Wargame
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
РАЗРАБОТЧИК	The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totalwar.com/community/medieval2.htm
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2006 года

ДЕТИ БОЖЬИ



■ Одна из главных фишек *Medieval II* – индивидуальный подход к созданию каждого юнита. Бойцы отличаются друг от друга формой головы и телосложением, носят разные доспехи и накидки с родовой символикой. Лошади тоже разодеты по всем правилам – только уши торчат!

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ОФИГЕЛ

На протяжении семи лет серия стратегических игр *Total War* двигалась только вперед. Иногда осторожными шажками – от основного проекта до очередного Invasion-дополнения, иногда могучими олимпийскими прыжками. В итоге, достигнув конечной точки и показав игроку бородатых варваров, обернулась и зашагала обратно. Уже без прыжков, медленно и солидно.

Creative Assembly уже давно не гонится за стандартами жанра, жанр сам семенит за ней. Разработчики сумели показать, как именно должна выглядеть всеобъемлющая RTS. Непременно с дипломатией – с возможностью договориться, подкупить, вступить в союз и, наконец, убить неугодного политдеятеля. В новой ***Total War*** мы сможем также сфальсифицировать папские выборы (это не киберспортивный сленг, имеются в виду выборы Папы Римского) и направить крестовые походы в языческие, мусульманские и христианские государства.

Если говорить о графике, то в серии Total War она всегда была не только отрадой для глаза, но и полезным и необходимым инструментом. За внешний лоск ***Medieval II*** беспокоиться не стоит: роскошные скриншоты демонстрируют картинку, достойную масштабного кинополотна. Из происходящего на экране можно будет извлечь и практическую пользу. Раньше по внешнему виду вражеской армии мы могли судить о многих факторах, но только в Medieval II ты разглядишь в неприятельской толпе особо рьяных бойцов или же по вооружению определишь тип пехоты.

Глобальная карта со времен первой части практически не изменится. Разве что в Центральной и Южной Америке поселятся ацтеки, а в старосветской банке зашевелятся спавшие пауки – Шотландия, Венеция и Португалия. Впрочем, страны, как очаги различных культур, не очень-то интересны. Creative Assembly ловко обходит национальные вопросы и с религией тоже осторожничает.

Все, что нам остается, – это уникальные для каждой страны юниты. Разработчики обещают более двухсот пятидесяти новых бойцов с уникальными способностями. При этом каждый виртуальный воин будет сражаться точь-в-точь как настоящий: за анимацией средневековых бойцов проследят профессионалы.

Мы не сомневаемся, что Creative Assembly в очередной раз создаст лучшую игру в жанре. Эти ребята уже который год идут «впереди планеты всей».

Разработчики обещают нам более двухсот пятидесяти новых видов бойцов с уникальными способностями



Уникальная система комбо-ударов
Смертоносные танцы вокруг шеста
(И пара других выдающихся особенностей)
BloodRayne 2
BLOODRAYNE2.COM
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Terminal Reality
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены.
Бука

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

СТОПУДОВЫЙ ХИТ



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Game Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.elderscrolls.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

Ищи видео на диске!



Прямо по курсу четыре скелета. Неминуемая гибель?



Скромный файербол разметал врагов на кости и черепушки.

Текст: Илья Азар

Вновь писать о *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (см. первый и третий номера нашего журнала за прошлый год) нас заставил печальный факт: выход игры перенесли с конца 2005 года на начало нынешнего. А ведь Oblivion ждут едва ли не больше всех остальных вместе взятых RPG! Почему? Да потому что серия *The Elder Scrolls* может похвастаться многолетней историей и вселенной, про которую так и хочется сказать: «Как живая!» Ну и, конечно, предыдущая часть игры, *Morrowind*, была чудо как хороша. Подумать только, ведь она вышла уже три года назад! Лично я с тех пор не видел ни одной ролевой игры интереснее и увлекательнее. Вот поэтому-то мы и решились познакомить тебя с самой свежей информацией об Oblivion – за год ее набралось предостаточно.

Действие игры разворачивается в столичной провинции Тамриеля – Киродиле, – граничащей с Морроуиндом. Императора убивают на твоих глазах, а преемника у него, конечно же, нет. Пока трон пуст, ворота, связывающие Тамриель и местный ад – Обливион, – почему-то открываются, и через них в мир проникает нечисть. Твоя задача – найти наследника, в жилах которого течет голубая кровь, и усадить его на трон, тем самым, разрушив план уничтожения королевства.

С ЧЕГО НАЧНЕМ?

В самом начале игры тебе как всегда предстоит заняться созданием своего альтер-эго. В Oblivion есть несколько привычных классов (маг, воин, вор, боевой маг; остальные пока не обнародованы), прежний набор рас и приятный бонус в виде счастливых звезд, под одной из которых тебе суждено родиться. Прежними остались и 8 основных характеристик персонажа – сила, ловкость, выносливость, скорость, интеллект, привлекательность, сила воли и удача. Они повышаются после достижения нового уровня. Уровень, в свою очередь, ты зарабатываешь за счет прокачки навыков, количество которых сокращено до 21. Семь станут для героя основными: они будут расти быстрее остальных и влиять на повышение уровня.

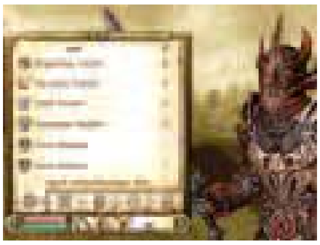
Кроме того, теперь есть пять градаций мастерства для каждого навыка – новичок, подмастерье, ремесленник, специалист и мастер. При достижении каждой степени твой герой узнает новые тонкости своего нелегкого ремесла.

МАГИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ

В дневнике одного из разработчиков игры, **Брендона Энтони** (Brandon Anthony), наконец-то раскрываются подробности магической системы, об особенностях которой раньше мы могли только догадываться. Существенных изменений (по сравнению с ***Morrowind***) она, впрочем, не претерпела. Имеются шесть школ магии, великое множество заклинаний и «заговоренное» оружие. Самым значимым из нововведений нам видится возможность использовать магию, не выпуская из рук оружия, как приходилось делать раньше. Боевые маги в восторге, но поблажка эта пойдет на пользу и членам общества «За чистое и незапятнанное грубой силой колдунство». В одной руке они смогут держать посох, зачарованный какой-либо дистанционной атакующей магией вроде файербола, а другой будут творить защитные

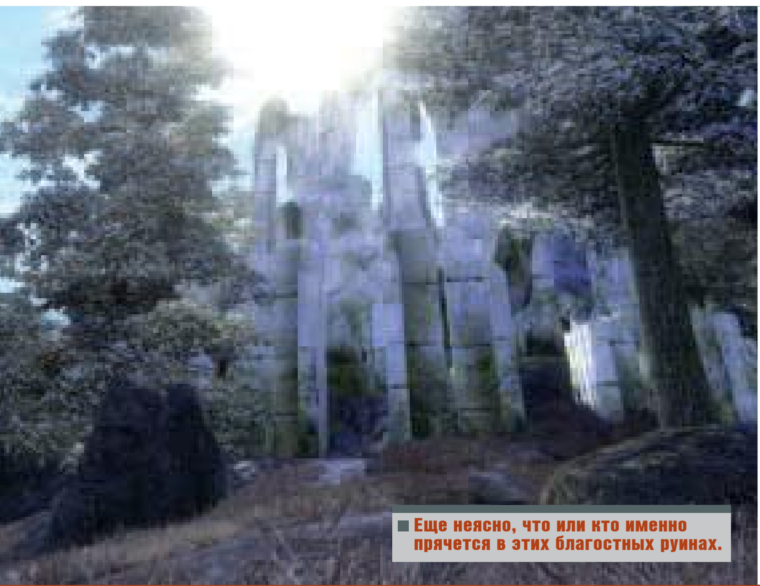
Каждая схватка в Oblivion уникальна и не имеет ничего общего с унылой Diablo-подобной кликоманией

ИМИДЖ – ВСЕ!



Процесс создания персонажа по сравнению с *Morrowind* практически не изменился. О технической стороне вопроса читай в основном материале, а здесь я подробнее расскажу о возможностях персонализации героя. На выбор предлагается 10 рас и 15 «параметров», которые существенно влияют на внешность героя: губы, глаза, нос и другие части тела позволяется менять как душе угодно. При желании, пользуясь инструментарием, можно даже «нарисовать» автопортрет. Естественно, в игре полным-полно самых разнообразных видов брони и оружия, удачно дополняющих или оттеняющих тонкие черты лица твоего героя.





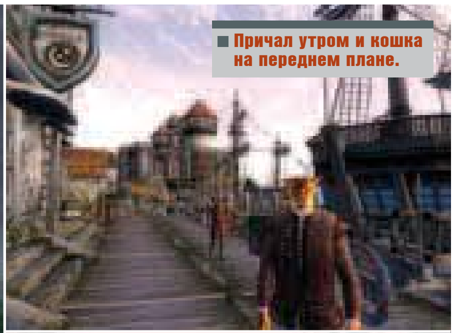
Еще неясно, что или кто именно прячется в этих благостных руинах.



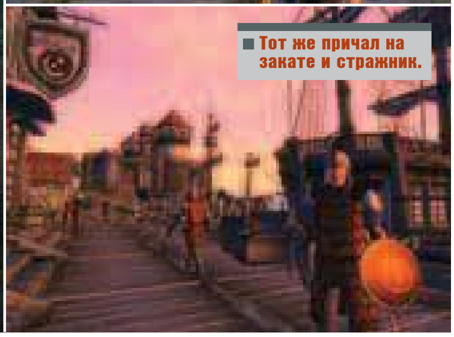
Ящерица позирует на фоне своего домика.



О предназначении этого камня остается только догадываться.



Причал утром и кошка на переднем плане.



Тот же причал на закате и стражник.

заклинания или лечить себя. Кстати, магическая сила теперь постепенно восстанавливается сама – это явно усиливает позиции колдунов, играть которыми всегда сложнее, чем воинами. Каждое заклинание уникально и очень зрелищно: для достижения такого эффекта разработчики приложили особенно много усилий. *«Физический движок Havok + гигантский взрыв + горящие как свечки скелеты = я люблю свою работу»* – так заканчивает свою статью Брендон.

МЕЧ И НИКАКОГО ОРАЛА

Если магии **Bethesda** коснулась лишь полой рукава, то от прежней боевой системы в Oblivion не осталось вообще ничего. Старая боевая система, в которой было три вида ударов – режущие, колющие и рубящие, – отправлена на свалку. У оружия теперь есть только одна характеристика – сила удара как такового. Каждая схватка в Oblivion уникальна и не имеет ничего общего с ***Diablo***-подобной кликоманией: больше не нужно будет жертвовать дорогостоящей кнопкой мыши ради смерти ненавистного врага. Когда ты обрушиваешь на противника свой меч, игра запускает сложный алгоритм, оценивающий уровень твоего мастерства, удачу, усталость, защитные характеристики противника, его броню и износ оружия. Основной целью разработчиков было сделать бои разнообразнее, увлекательнее и, конечно же, реалистичнее. Любая битва прев-

ЛУЧШАЯ МУЗЫКА ОТ ДУШИ

Саундтрек к ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** написал знаменитый **Джереми Соул** (Jeremy Soule). Его по праву считают одним из лучших игровых композиторов. Именно он отвечал за музыку к третьей части серии, заслужившую такие награды, как «Лучший игровой саундтрек года» и «Лучшая музыка и звуковой ряд» (по версии сайта Game Industry News). Продюсер Oblivion **Тодд Говард** (Todd Howard) говорит, что *«давно работает с Джереми, но музыка к Oblivion – это его лучшее произведение»*.





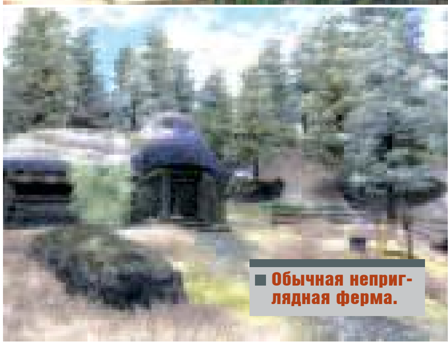
Лук против привидения.

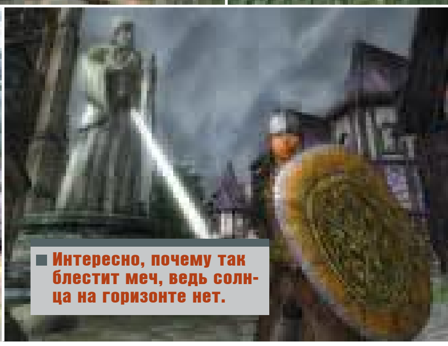


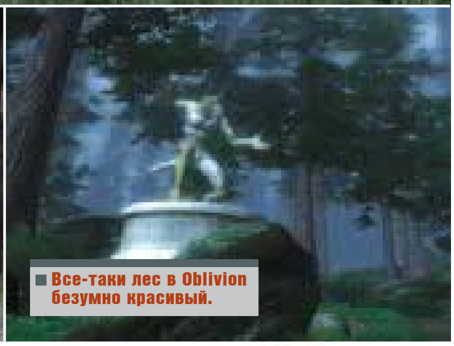
Это, видимо, тот самый проход из Обливиона в Тамриель.


В такие милые пасторальные пейзажи невозможно не влюбиться.


Подозреваю, что ночью в лесу около таких храмов будет неуютно.


Обычная неприглядная ферма.


Интересно, почему так блестит меч, ведь солнца на горизонте нет.


Все-таки лес в Oblivion безумно красивый.

ращается в настоящий фехтовальный поединок. Так, если просто нажать левую кнопку мыши, твой персонаж нанесет обычный удар, а если нажать ее еще раз уже во время замаха, удар получится другим. Боевая техника «всегда выбирай наиболее прокачанный вид атаки» осталась в прошлом. Необходимо также выжидать с выпадом, пока противник не выйдет из блока, чтобы поразить его в незащищенное место. Во время боя оппоненты не стоят на месте, а, напротив, вовсю скачут по местности как заправские Д'Артаньяны. В целом искусству сражений придется учиться заново, но это только наполняет нас восторгом.

БЛЕСТЯЩИЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Многим фанатам Morrowind не нравилось шаблонное поведение NPC, которые бесцельно бродили по улицам и способны были максимум на то, чтобы пробормотать приветствие при виде игрока. Нам хотелось большего, учитывая то, что в той же ***Gothic*** все персонажи жили какой-никакой, но своей жизнью. **Гэвин Картер** (Gavin Carter), продюсер **Bethesda Softworks**, согласен с мнением народа и хвастается новой системой искусственного интеллекта под названием *Radiant* (англ. – «блестящий») *A.I. «С самого начала разработки Oblivion мы занялись ИИ. Идея состояла в том, чтобы разработать уникальную систему с широким разнообразием реакций и действий персонажей, но при этом унифицированную, ведь наш мир населяют более полутора тысяч NPC»*, – говорит Картер. Жители Киродила совсем не похожи на деревянных болванчи-




Дождь, скелеты, меч...

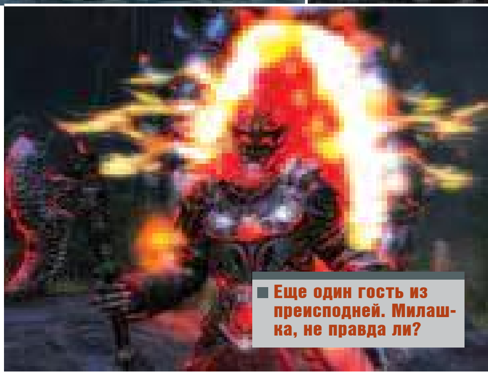

Судя по выражению лица, это враг, а не друг.



Что-то жуткое произошло в этой крепости.



А вот и подтверждение этому.



Еще один гость из преисподней. Милашка, не правда ли?



А вот и непременные гоблины.

ЗНАКОМЫЕ ГОЛОСА



Озвучивать *Oblivion* будут именно те люди, которые, по мнению Bethesda, справятся с этой работой на все сто. Роль императора досталась Патрику Стюарту (Patrick Stewart), более известному по ролям капитана Жана-Люка Пикара из сериала Star Trek и профессора Чарльза Ксавье из X-Men. Голосом пропавшего наследника будет говорить Шон Бин (Sean Bean), исполнивший роль Боромира в оскароносной трилогии «Властелин колец». Также в озвучке игры примет участие Теренс Стамп (Terence Stamp), снимавшийся в фильме «Звездные войны: Скрытая угроза».

ков. Встретив другого персонажа, они начнут с ним разговор, в помещении могут присесть, снять с полки книгу и начать читать, зайти в магазин и купить что-то, затеять драку друг с другом либо с какой-нибудь богомерзкой тварью.

Реакция NPC на твое появление будет зависеть от твоих предыдущих поступков. Если ты знаменит тем, что убиваешь беззащитных путников на большой дороге, то «хороший» персонаж не захочет даже разговаривать с тобой, а «плохой», напротив, выкажет тебе уважение. В отличие от Morrowind в новой игре все (!) диалоги с NPC будут озвучены. *«С системой «привет-пока» из Morrowind покончено»*, – говорит тот же Картер.

Каждый из полутора тысяч персонажей ведет себя так, как вел бы себя живой человек на его месте

КОРОТКО ОБО ВСЕМ

Весь интерфейс Oblivion до самой последней кнопочки нарисовала наша соотечественница **Наталья Смирнова**, основной специальностью которой, между прочим, значится «дизайнер костюмов». В своей работе она вдохновлялась искусством средневековой Европы и русским арт-деко начала XX века. По-моему, выглядит отлично, да и кажется поудобнее, нежели в предыдущей серии. А



Король зомби с посохом в руках.



Рыцарь снял шлем перед красотой леса.



■ В этом уютном домике с такой милой женой можно остаться жить навсегда.

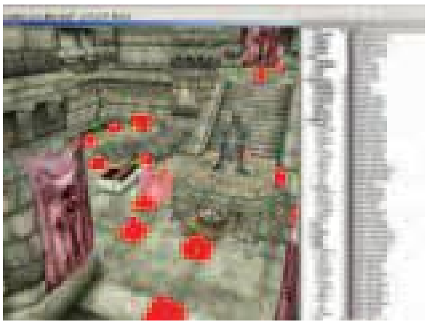


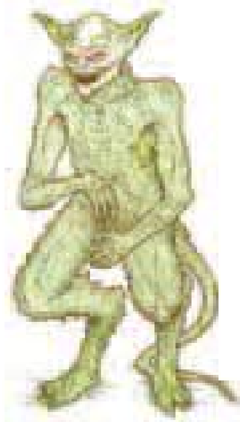
■ Это не «Парк Юрского периода», нет?

вот новый развернутый экран статистики, похоже, позаимствован у ***Fable***.
Поскольку Обливион – это местный ад, в игре будет очень много подземелий – нравится это кому-то или нет. В Bethesda разработкой подземных локаций занимался специальный отдел из восьми человек. Они постарались сделать пещеры разнообразнее за счет внутренней архитектуры. В общем, убежища гоблинов, крепости разбойников, логова вампиров и других места будут здорово различаться. Большое внимание создатели уделили освещению, понимая, что от него во многом зависит атмосфера подземелий. Точно известно, что они станут на порядок темнее, чем были в Morrowind.
Поработали разработчики и над алхимией. Создание заклинаний и «заговор» оружия теперь можно выучить, только выслужившись в Гильдии магов. Достигнув высокого положения, ты получишь доступ в столичный Университет Тайного Знания (Arcane University), где и сможешь всласть «похимичить». Алхимики теперь смогут, к примеру, создать яд и смазать им клинок. Очень полезное умение для тех, кто предпочитает играть вором.
Кстати, об этой «профессии». Дизайнер **Эмиль Пальяруло** (Emil Pagliarulo) в своем дневнике рассказал о том, как в Oblivion живется вору. В отличие от Morrowind здесь ты сможешь прятаться в тени стен или деревьев, чтобы незаметно подобраться к врагу. Совсем иначе реализована в новой игре и «работа с замками» (в виде мини-игры, как в ***Splinter Cell***). Новый stealth-режим во всей красе раскроется, когда ты начнешь выполнять квесты Гильдии убийц.
На этом наш последний предрелизный рассказ об Elder Scrolls IV: Oblivion подходит к концу. Копи на апгрейд (о графике мы писать не стали – скриншоты говорят сами за себя) и запасайся терпением, а также местом на жестком диске – Oblivion выйдет на DVD формата DVD 9.

МОДДЕРАМ НА РАДОСТЬ

Вместе с игрой **Bethesda** вновь выпустит и свой знаменитый ***TES Construction Set*** для любителей делать модификации на движке игры. Новый конструктор позволит создавать дополнения значительно быстрее и эффективнее, чем это можно было делать в ***Morrowind***. Авторы полностью перекурочили диалоговую и квестовую системы, а также внесли другие изменения, которые здорово облегчат работу фанатам. Новая игра наверняка породит еще больше дополнений, чем предыдущая.







■ Хваленные подземелья.



■ Надо полагать, что это столица Киродила.


Суперкруто прокаченные тачки
и 500 км знаменитых улиц Лос-Анджелеса!
Есть где покататься!
HOLLYWOOD
RIDES
SS
Выиграй*
поездку
в Лос-Анджелес
или ОДИН из 10
плееров IRIVER
www.nd.ru/larush.
Купи игру и укажи номер регистрационной карточки на сайте www.nd.ru/larush. Победитель поедет в Лос-Анджелес, посетит Голливуд и мастерскую West Coast Customs, знаменитую на весь мир благодаря передаче на MTV «Тачка на прокачку», а также сможет побывать на самой грандиозной игровой выставке E3!
Кроме того, у 10 счастливчиков будет возможность стать обладателем суперплеера IRIVER T30 с объемом памяти 512 МБ, радио и диктофоном!
Головокружительные прыжки, трюки и яростные погони
Дизайн и прокачка машин от знаменитых West Coast Customs
Улицы, автострады и достопримечательности реального Лос-Анджелеса
*поездка запланирована на период с 9 по 13 мая 2006 года
*наличие загранпаспорта для участия в конкурсе обязательно


L.A. RUSH
WWW.LARUSHGAME.COM
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
MIDWAY
RIDES MAGAZINE
iriver
PC CD ROM
PC DVD ROM



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



У каждой команды будет своя база с набором построек, вроде командного центра или завода техники.



Интересно, эти пушки стреляют автоматически или игроки смогут ими управлять?

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Multiplayer Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
id Software / Splash Damage
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.enemyterritory.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

QUAKE ОСВАИВАЕТ НОВЫЕ ТРЮКИ

Далеко не все игроки остались довольны мультиплеером *Quake 4* – в основном потому, что его разработчики отказались идти в ногу со временем. Даже извечная соперница «Кваки», *Unreal Tournament*, уже который год щеголяет разнообразными игровыми режимами и недавно обзавелась неплохим транспортным парком.

Вот и в **id Software** наконец решили задать перцу конкурентам и поручили своим коллегам из **Splash Damage** сделать игру, которая утерла бы нос ***Battlefield 2*** и ***Unreal Tournament 2004***. И, судя по всему, разработчики знаменитой ***Wolfenstein: Enemy Territory*** с поставленной задачей справляются на «пятерку».
Все, что нужно современному любителю онлайновых сражений, у ***Enemy Territory: Quake Wars*** на месте: здоровенные уровни, на которых будет где развернуться боевым машинам, сбалансированные и оригинальные стороны конфликта и, конечно же, командный дух. А сражаться нам предстоит во вселенной, которую знают и любят чуть ли не все любители жанра «экшен».

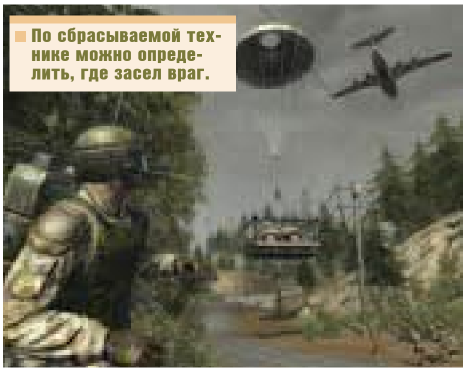
ИНОПЛАНЕТНЫЕ ГОСТИ

Хронологически ET: QW является приквелом к ***Quake 2***, и ее действие разворачивается в самом ближайшем будущем. Через каких-то 50 лет к нам на Землю заглянет раса строггов, достигшая небывалых высот в технологическом развитии. Естественно, инопланетяне не на шашлыки с пивом прилетели – им всю планету подавай! А мирное население добряки-инопланетяне решили использовать с пользой для себя любимых (надеюсь, все помнят энергетические установки из человеческих тел в ***Quake 4***?). Такой расклад наших потомков не устроил – кто ж захочет всю жизнь работать конденсатором? – и они ничтоже сумняшеся решили надрать инопланетянам задницы.
Основная изюминка Enemy Territory – тесная связь с предыдущими играми серии. Мы будем кататься на знакомой технике, шмалять из полюбившихся стволов и участвовать в боях, о которых слышали во второй и четвертой частях Quake.

При метком попадании снаряда у транспорта отваливаются колеса, заклинивает пушки, отрываются куски брони



Техника и оружие землян – результат естественного развития сегодняшних технологий.



По сбрасываемой технике можно определить, где засел враг.

ЗАЩИЩАЯ ЗЕМЛЮ

Сражаться нам предстоит на огромных уровнях, раскиданных по разным уголкам матушки-Земли. Каждая карта – настоящая иллюстрация для учебника истории, что ни битва – то знаковое событие в войне между людьми и строггами.

На стороне захватчиков мы попытаемся отравить земные запасы пресной воды и займемся тому подобными диверсиями. Играя за землян, будь готов участвовать в миссиях по захвату передовых технологий пришельцев и проведении секретных операций. В Enemy Territory не предвидится тупой беготни по уровням с отстрелом всего, что движется, – у каждого будет своя задача, для выполнения которой придется серьезно попотеть.

РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

Для успешного выполнения боевой задачи придется хорошенько изучить все слабые и сильные стороны различных игровых «профессий». В наше распоряжение поступят медики, штурмовики, инженеры, снайперы и диверсанты. Само собой, классы строггов и людей будут значительно различаться. Возьмем, к примеру, того же медика. У людей это боец со слабым оружием, который раздает напарникам аптечки и воскрешает погибших с помощью электрического разряда. Лекарь строггов гораздо занятнее: в своей работе он активно использует павших землян. Из трупов инопланетный затейник выделяет вещество, которым может лечить однополчан. Кроме того, из праха врагов он конструирует новые точки для респауна. Учитывая такие таланты строгговского докторишки, разработчики просто обязаны позволить землянам хоть как-то избавляться от трупов павших товарищей.

Другие классы тоже не лыком шиты: штурмовик располагает самым мощным оружием в игре, диверсант дружит с артиллеристами (правда, противник заранее узнает, в каком месте случится артобстрел), ну, а инженер, по традиции, ремонтирует транспорт.

ДЕНЬ ЖЕСТЯНЩИКА

Все средства передвижения в Quake Wars самым натуральным образом разрушаются. При попадании снаряда у транспорта отваливаются колеса, заклинивает пушки, отрываются куски брони. Забудь про примитивную полоску здоровья техники – теперь каждый вражес-

КОРНИ



Оригинальная *Enemy Territory* сначала задумывалась как полноценный адд-он к *Return to Castle Wolfenstein* с однопользовательской кампанией и мультиплеером. Однако на определенном этапе разработчики решили отказаться от сингла и выпустили ET в качестве бесплатного многопользовательского дополнения. Что сказать? Одного мультиплеера игре хватило с избытком.

МЕГАТЕКСТУРА

Специально для *Quake Wars* Джон Кармак (John Carmack) придумал новую технологию – «мегатекстурирование». Благодаря ей весь уровень будет покрыт одной сплошной текстурой, что позволит добиться значительного прироста в производительности. Текстура эта в нужных местах раскрашена под песок, траву или камень. Также она «несет» в себе физические свойства соответствующей поверхности: от влияния на проходимость транспорта до мусора, который будет разлетаться в стороны от взрыва.



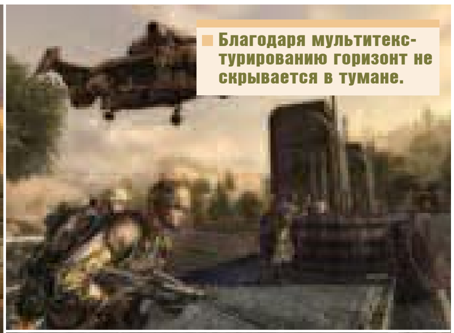


Сейчас строгг убьет землянина и сделает из него собрата по оружию.



Шагающим роботом Goliath можно управлять одному, а можно вдвоем.


На картинке явно видны ОГРОМНЫЕ ракеты, поджаривающие базу землян. Оружие массового поражения?


Благодаря мультитекстурированию горизонт не скрывается в тумане.


Трудно представить, что движок Doom 3 может так красиво моделировать лес.

кий залп может стоить тебе маневренности или даже возможности стрелять.
Инженер, соответственно, все это безобразие сможет чинить, возвращая стальных монстров к жизни. Кстати, никто не мешает ему подойти к вражескому танку и оторвать у него, скажем, гусеницы, чтобы потом товарищи посмеялись над никчемной машиной смерти, беспомощно крутящей башней.
Пока что есть информация лишь о нескольких средствах передвижения. Среди земной техники – вышеупомянутый танк, бронетранспортер, легкий багги и реактивный вертолет (обещают, что управлять им будет гораздо легче, чем в Battlefield 2). Строгги перемещаются на шагающих роботах, юрких левитирующих капсулах с повышенной маневренностью и джетпаках.
Каждый вид техники характеризуется не только толщиной брони и огневой мощью, но и проходимостью. Гусеницы танка позволяют преодолеть любую преграду, резиновые шины багги прекрасно ведут себя на асфальте, но буксуют на песке, а на БТР можно легко переплывать реки.

Каждый вид техники характеризуется не только толщиной брони и огневой мощью, но и проходимостью

ХОРОШО ИДУТ!

Между прочим, на скриншотах ты видишь модифицированный движок ***Doom 3***. Не ожидал, что он может рисовать такие потрясающие открытые пространства? Мы, честно говоря, тоже. Скажем спасибо новой технологии от id Software (см. врезку).
Не знаю, как ты, а я за судьбу Quake Wars не особенно беспокоюсь. Во-первых, у нее хорошая родословная в лице сериала Quake с одной стороны и потрясающего мультиплеерного аддона к Return to Castle Wolfenstein – с другой. Во-вторых, ее сердце – пламенный мотор от самого **Джона Кармака** (John Carmack). Ну и, в-третьих, можно только позавидовать тщательности и вниманию к деталям, с которыми разработчики подошли к созданию игры.

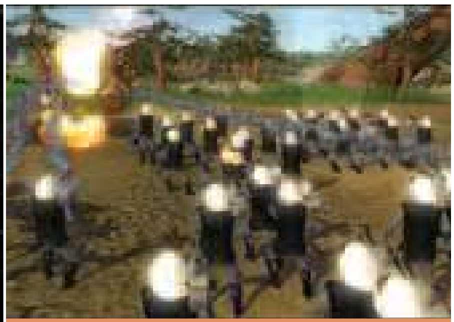

Встроенные стабилизаторы уровня полета не позволят пилоту разбиться.


У снайпера есть возможность ставить свое ружье на сошки, чтобы им мог пользоваться любой игрок.

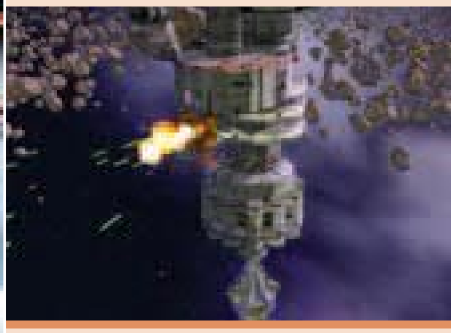

NEURO
МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.
В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».
- Страна игр №11, 2005
«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»
- PC игры №7, 2005
ave.ru
AVE
выходит
на новый
уровень
AVE EC360
Одна из самых универсальных систем AVE
AVE
7 940* руб.
REVOLT GAMES



Текст: Роман “ShaD” Епишин



Численность юнитов формально не ограничена. Чем больше планет под твоим контролем, тем бОльшую армию ты можешь содержать.



Крейсеры и станции можно уничтожать по частям: расколошматить, например, генератор щитов, а потом заняться оружием.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lucasarts.com/games/swempireatwar
ДАТА ВЫХОДА
16 февраля 2006 года

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ВСЕЛЕННАЯ НЕ ВЫНЕСЕТ ДВОИХ

Что-то долго она загружается, неприлично просто. Ага, кажется, началось. Постойте, это еще что? Кабина имперского «тай-файтера»? И какого, простите, джойстика она делает в стратегии? Так, а за стеклом, значит, бой. Раскаленная плазма, разноцветные вспышки, струящийся горячий воздух... Хотя, какой в космосе воздух? Флоп с ним, не важно, главное – красиво! Вот только разве ж это стратегия?! Не ту «демку» подсунули, гады!!!

ВСЮДУ И НИГДЕ

Стоп! Охрана, уберите истеричного! Просим прощения, дорогой читатель. Даже некоторые из наших сотрудников не выдерживают психологического прессинга ***Star Wars: Empire at War***. Слишком необычной, слишком красивой, слишком многогранной получилась игра. Не избалован еще современный игрок столь высокой детализацией всего и вся в стратегических проектах. У крейсеров отчетливо видны светящиеся окна, надстройки орудийных башен, оплавленные плеши следов от попаданий. Уже в главном меню **Petroglyph Games** приоткрыла карты, намекнув на главный козырь, – немыслимые по масштабам и невероятные по красоте баталии в открытом космосе. Однако околопланетные сражения – это лишь часть «триединого» геймплея.

Пока иные разработчики ищут спасение в смешении жанров, добавляя в RTS то RPG, то экшен, Petroglyph до бритвенной остроты оттачивает саму стратегическую концепцию. В Star Wars: Empire at War ты генерал, комвзвода и министр экономики одновременно. В твоем ведении находятся абсолютно все дела Империи (или Республики): расширение подвластного пространства, экономическое развитие захваченных миров, тактические сражения на земле и в космосе, отлов шпионов в собственных рядах, наконец!

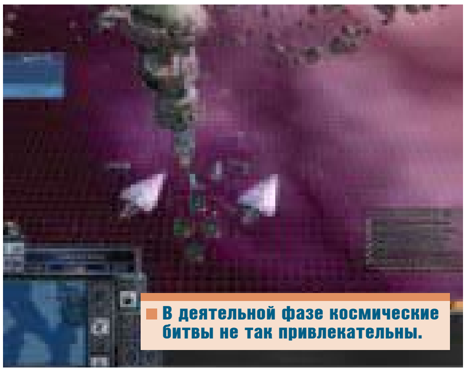
Вызвать орбитальный удар, когда за облаками кружат дружественные бомбардировщики, – секундное дело

МИР НА ЛАДОНИ

Сценаристы не стали прикручивать к телеге пятое колесо, придумывая новый сюжет для всем известной истории. Империя воюет с повстанцами, каждая из сторон пытается



Даже обычная бомбардировка выглядит просто изумительно.



В деятельной фазе космические битвы не так привлекательны.

подмять под себя как можно больше миров. Кто захватит вселенную, тот и победил.
Если дружба начинается с улыбки, то покорение галактики – с изучения плацдарма боевых действий. На космической карте с мириадами звезд, искрами комет и несколькими планетами представлена исчерпывающая информация о различных мирах и полный список возможных действий. Оперируя этими данными, ты руководишь строительством военных и хозяйственных структур, обучением пехоты и производством грозного космического флота. Добывать железо и кристаллы для роста благосостояния не нужно. Ресурс в игре один – деньги, они же кредиты. Чем больше у тебя планет, тем толще финансовый поток. Впрочем, ушлые повстанцы научились наживаться даже на чужом хозяйстве. Контрабандист, засланный на имперскую планету, обеспечит пусть небольшой, но стабильный доход «республиканцам». Хотя на каждое действие есть противодействие. Заметив утечку из фондов, Империя по сходной цене «закажет» воришку наемнику. Это напоминает дипломатические игры на стратегической карте ***Rome: Total War***, только здесь все происходит быстрее. События развиваются в реальном времени, причем доставка контрабандиста (или армии) на планету занимает всего секунду.

НА ПЫЛЬНЫХ ТРОПИНКАХ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ

После тщательных приготовлений самое время приступать к основному занятию – войне! Где начнется бой – на орбите или сразу на поверхности – зависит от того, насколько хорошо охраняют планету. Впрочем, десант можно «протащить» и под носом у неприятельского флота, только оставить противнику космическое прикрытие – крайне опрометчивый поступок. Орбитальный удар – страшная сила, а вызвать его, когда за облаками кружат дружественные бомбардировщики, – секундное дело.
«Кукловодствовать» с каждым юнитом отдельно тебя не заставляют: армия состоит из небольших взводов, как в ***Ground Control***. Жаль, что тактических возможностей в Star Wars: Empire at War на порядок меньше, по крайней мере, в демо-версии. Противостояние твоих и вражеских бойцов подчиняется старому как мир принципу «камень-ножницы-бумага»: легкая техника быстро косит пехоту, но погибает под огнем тяжелых танков, те, в свою очередь, страдают от вооруженных гранатоме-

БЫСТРО И КАЧЕСТВЕННО

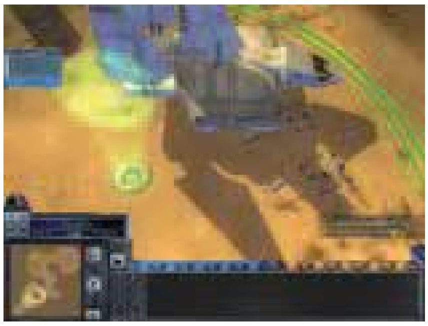


Несмотря на продуманную экономическую модель, хозяйствование не отнимает много времени. Планетарные и орбитальные сооружения возводятся за считанные секунды, юниты появляются еще быстрее. Правда, разработчикам пришлось пожертвовать разветвленным деревом исследований. В этом плане *Star Wars: Empire at War* далека от *Earth 2160*. Хотя повышать уровни отдельных зданий и разрабатывать новые корабли в исследовательских центрах все-таки можно.



ИМПЕРЦЫ НЕ БЕГУТ, ИМПЕРЦЫ ОТСТУПАЮТ!

Целью высадки на любой планете является захват территории. Иными словами, тотальная ликвидация врага. Однако на пути к базе противника время от времени попадаются так называемые зоны высадки, которые не стоит оставлять противнику. Хозяин зоны может вызвать подкрепление с орбиты (если есть, кого вызывать) и, самое главное, увести с планеты свои войска. Не стоит жертвовать армией, если шансов на победу нет. Лучше сдать позиции, но сохранить силы для жестокого возмездия.





Вселенная «Звездных Войн» отражена в максимальном соответствии видению Лукаса. Ты встретишь в игре все, что видел в кино.



Бомбовый удар, вид из бомбардировщика. Справа внизу «наши» теснят повстанцев. Впереди – генератор щитов вражеской базы.



Зеленая линия – торговый маршрут между планетами.



Бойцы не умеют бегать и стрелять одновременно.



Виртуальный оператор знает свое дело.

тами солдат и так далее. Поменять формацию или спрятать пехоту в кустах нельзя, десантники даже стрелять на бегу не умеют!
Между тем, вся эта простота – для нашей же пользы. Наблюдать за перестрелками в том же режиме, в котором раздаешь приказы, скучно: элементы интерфейса мешают эстетическому восприятию сражения, да и подвижность камеры несколько ограничена.
Но стоит кликнуть на иконке «Cinematic Mode», как все меняется. Интерфейс пропадает вместе с возможностью влиять на происходящее, зато камера пикирует в самую гущу событий, превращая игру в кино.
По красоте баталий Petroglyph обскакала даже **Reality Pump** с ее ***Earth 2160***, а это, как известно, задача не из легких. А ведь наземные столкновения – лишь цветочки. Ягодки вызревают в космосе.

В Empire at War ты генерал, командир взвода и министр экономики одновременно. Придется попотеть

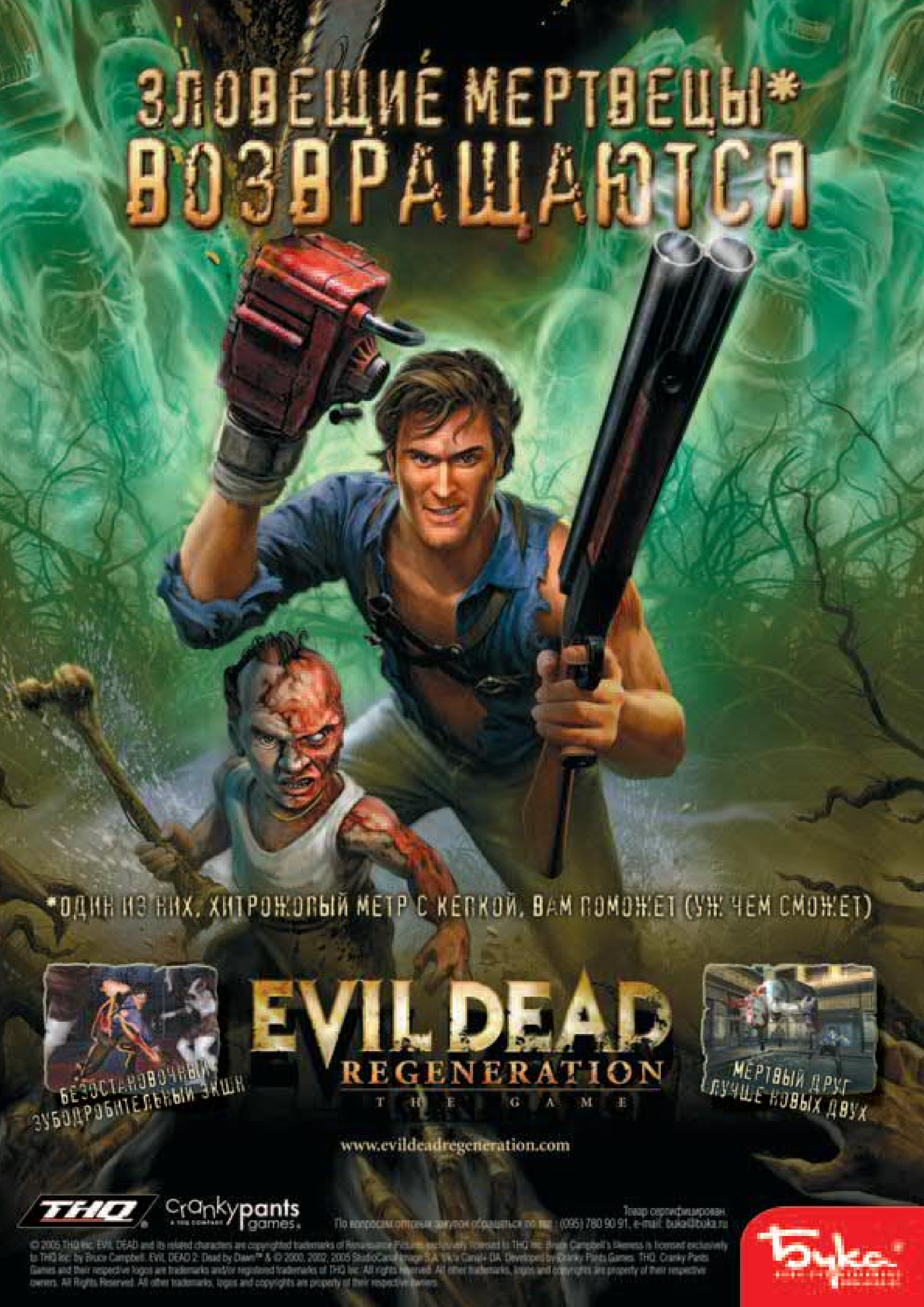
КОСМОС НАВСЕГДА

Не стоит искать в Star Wars: Empire at War подобие ***Homeworld***. Если уж на то пошло, галактический режим больше похож на ***Conquest: Frontier Wars***, ибо космос фактически двухмерен. По расцвеченному звездами фону ползают фигурки больших кораблей и снуют букашки-истребители. Тактических изысков здесь тоже не предусмотрели, но звездолеты, по крайней мере, свободно ведут огонь на ходу, а «икс-винги» и «тайфайтеры» постоянно находятся в движении. Картину вновь разительно преображает Cinematic Mode. Пространство обретает глубину, а сражения высокодетализированных корабликов – феерический блеск. Кажется, на мельтешение разноцветных лучей можно смотреть бесконечно.
Сейчас, когда ты читаешь эти строки, англоязычная версия игры уже спешит в магазины. Мы не видели финального результата и не рискнем выносить вердикт. Скажем лишь, что часы, проведенные за «демкой», были наполнены детским восторгом. Поэтому за будущее игры мы спокойны.



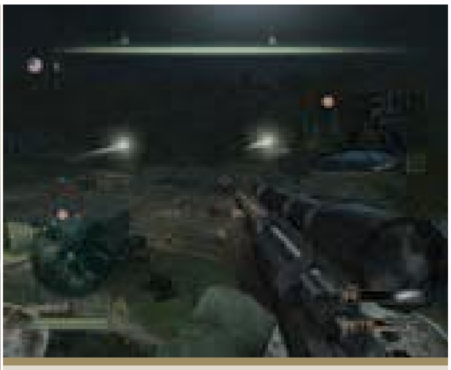
Крохотные истребители «подсвечиваются» значками.




ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ*
ВОЗВРАЩАЮТСЯ
*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖ ЧЕМ СМОЖЕТ)
БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН
EVIL DEAD
REGENERATION
THE GAME
МЁРТВЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ
www.evildeadregeneration.com
THQ
crankypants games
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



Текст: Илья Азар



Снайперская винтовка – залог успеха.



Зеленому берету четверо фрицев – не помеха.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.commandosstrike-force.com
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2006 года

COMMANDOS: STRIKE FORCE

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ТРИ ЛУЧШЕ

C*ommandos: Strike Force* – это попытка переселить знакомых нам героев-десантников из тактической головоломки в необычный трехмерный шутер. Мы, как и тысячи фанатов по всему миру, с трудом представляли себе результат многолетних трудов Pyro Studios. Однако превью-диск с пятью играбельными миссиями расставил все точки над "i".

ТРОЕ В ЛОДКЕ

Главная особенность ***Strike Force*** (как трехмерного шутера) – возможность одновременной игры сразу за нескольких персонажей (переключаясь между ними клавишей 'tab'). Все трое – зеленый берет, снайпер и шпион – хорошо знакомы нам по предыдущим сериям (правда, внешне они здорово изменились). Стиль игры за каждого из героев, естественно, различается. Снайпер резво занимает какую-нибудь высоту и начинает уменьшать поголовье немцев с помощью снайперской винтовки. Если все сделает правильно, враг его ни в жизнь не достанет. В общем, обычный тир: знай себе, получше целься, да жми на курок.

Зеленый берет – единственный, кто открыто сражается с неприятелем. Он отважен и силен, поэтому немцы трепещут, едва завидев его свирепую физиономию. Но храбрится этот серьезный мужчина неспроста. Ведь чуть что не так – пуля, там, шальная или ногу подвернул – вмиг эвакуируют обратно, домой.

Шпион – видать, дедушка Самуила Фишера. Ходит тихо, крадучись. Убивает, подобравшись сзади, с помощью гитарной струны – душит ею. Если нужно отвлечь противника, может кинуть монетку. Жадный фриц пойдет подобрать – тут-то его смертушка и найдет. Но за что нам дорог шпион больше всего – любит переодеваться. Может раздеть простого немца, а может и самого генерала (последнее предпочтительнее). Причем разгадать в серомундирном вермахтовце хитрого шпиона могут только старшие чины.

Помимо своего «личного» оружия, наши герои пользуются и трофейным.

ВРУТ, ГАДЫ!

Разработчики обещали сохранить ту относительную свободу, которая была у нас в пер-

Я ненавижу Pyro за то, что шпион больше не носит очков, а десантник – берет. Да и зовут их теперь иначе





вых трех сериях ***Commandos***. Сохранили? Похоже, что в игре есть лишь свобода выбора способа убийства очередного немца. Шпион может по-тихому придушить парня, а может и пустить ему пулю в лоб. Впрочем, все достоинства и недостатки этих вариантов нивелируются редкостной тупостью неприятеля. Умереть, особенно учитывая наличие аптечек, здесь невозможно – даже на самом высоком уровне сложности. Спасибо практически отсутствующему ИИ противников. Тебя они не замечают в упор, а если и заметят, всегда можно сбежать, и все вернется на круги своя. Пять демонстрационных миссий показали: фантазию и смекалку тебе проявить не удастся. Здравствуй, ненавистная линейность! Скажем, что делать, если путь к отступлению героям преградила бронемашина, а отовсюду лезут фрицы? Грохнуть водителя. Только в этом случае нескончаемый поток врагов наконец-то иссякнет, и бравые коммандос смогут победоносно ретироваться. Любители необычных решений вряд ли полюбят Strike Force.
Все же штатные ситуации с участием немцев разрешаются элементарно – с помощью стрельбы. Ведь куда проще по-простому перебить толпу врагов, чем куда-то их выманивать или строить другие коварные планы (которые, если с ними не согласны разработчики, обречены на провал). Скажем, последняя миссия, в Сталинграде, в которой нужно освободить пленных товарищей, закончилась форменной бойней: я довольно быстро оставил попытки проникнуть в немецкий штаб и просто зачистил район от фашистской нечисти. Подкреплений немцы, кстати, так и не получили.

Поэтому спецнавыки шпиона по большей части пропадают зря – если ты, конечно, не обладаешь недюжинной силой воли и не стараешься играть «правильно».

ЕСТЬ НАДЕЖДА

Однако получившаяся в итоге смесь ***Sniper Elite***, ***Medal of Honor*** и ***Splinter Cell*** раздражения не вызывает, и воспринимается как симпатичный (графика в игре старомодна, но мила) коктейль из небольших мини-игр, плюс привычный шутер от лица зеленого берета. Игру от конкурентов выгодно отличает некоторое разнообразие и необычность задумки. Ей бы пару уровней сложности накинуть, свободу действий расширить, да скрипты подсократить – и можно на доску почета вывешивать.

ПУШЕЧКИ



Боевой арсенал трех героев представлен пистолетом «Кольт M1911», автоматом «Томпсон», винтовкой «Гаранд M1», автоматической винтовкой «Браунинг M1918», снайперкой «Спрингфилд» и винчестером. В игре можно подбирать трофейное оружие – например, русскую винтовку Мосина или немецкие MP40 и «Маузеры».

ДЛЯ УМНЫХ

Три первых части ***Commandos***, в отличие от нашей сегодняшней героини, принадлежали к славному племени тактических головоломок. Что это значит? На большую (а обычно – просто гигантскую) карту забрасывался отряд бравых диверсантов, а игрок помогал парням бороться за правое дело. Разглядывая происходящее с высоты птичьего полета, мы следили за углом обзора и маршрутами немецких патрулей и планировали хитроумные комбинации. Получалось обычно раза с десятого.





Стога сена – сельская пастораль.



Сжигаем за собой мосты.





Имя:	Уильям Хокинс
Специализация:	Снайпер
Дата Рождения:	11 января 1914 г.
Рост:	183 см
Вес:	76 кг
Звание:	Лейтенант

Характеристика: Невозмутим и хладнокровен. Обладает феноменальным зрением.

Родился в богатой семье в Оксфорде. Стрелять его научил отец. Уильям окончил школу в 1932 году и поступил в Оксфордский университет. Несмотря на выдающиеся спортивные достижения, в 1934 году он был исключен из Оксфорда. В 1936 году принимает участие в Олимпийских играх в Берлине и выигрывает три медали. На вечеринке, где он с друзьями праздновал победу, Хокинс непреднамеренно убивает человека. Понимая, что ему грозит тюрьма, Хокинс покидает страну. Когда в 1939 году разразилась война, он вернулся домой. Выбирая между тюрьмой и армией, он предпочел второе. Совершенно не ценит собственную жизнь, рискует собой, чтобы обеспечить безопасность друзей.

TOP SECRET

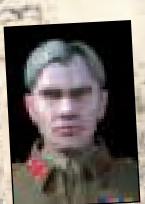


Имя:	Фрэнсис О'Брайен
Специализация:	Десантник
Дата рождения:	17 июня 1910 г.
Рост:	189 см
Вес:	89 кг
Звание:	Капитан

Характеристика: Полное спокойствие в самых напряженных ситуациях. Выдающаяся физическая сила.

Мать Фрэнсиса скончалась, когда ему было три года, отец умер еще раньше. Мальчика отдали в сиротский приют, где царили жесткая дисциплина и суровые правила. Он оставался в приюте до 18-ти лет, затем за успехи в учебе был зачислен в Колумбийский университет, где получил диплом с отличием по инженерному делу. В 1939 году в Польшу вторглись нацисты, и О'Брайен вступил в британский инженерный корпус. Во время эвакуации в Дюнкерке капитан О'Брайен, находясь в окружении, повел свой отряд в атаку, в ходе которой бойцам удалось достичь берега и спастись. За храбрость он получил орден святого Георга. Спокойный и рассудительный О'Брайен считается настоящим профессионалом своего дела.

TOP SECRET



Имя:	Джордж Браун
Специализация:	Шпион
Дата рождения:	29 декабря 1898 года
Рост:	186 см
Вес:	76 кг
Звание:	Полковник

Характеристика: Прирожденный лидер, обладает колоссальной выдержкой и аналитическим складом ума. Харизматичен, умеет убеждать.

Полковник Юрген Браун родился в семье крупного немецкого промышленника Ганса Брауна. Мать его была дочерью лорда Кроссвела, британского генерала. Детство он провел в Германии, затем учился в Итонском колледже в Англии. В 1923 году поступил в рейхсвер в чине лейтенанта. Его отец негативно отнесся к приходу к власти партии нацистов, был арестован и расстрелян в 1937 году. Та же судьба ждала и Юргена, но он попытался бежать, был ранен и оставлен гестаповцами умирать. Его нашли и помогли пересечь границу с Бельгией. В начале 1938 года Юрген берет себе имя Джордж и поступает на службу в разведывательное подразделение британской армии в чине командира элитного отряда ударных сил коммандос. Опыт проведения секретных операций и знание языков позволяют ему подкрадываться к врагу вплотную и уничтожать цели, не привлекая к себе внимания.

TOP SECRET





• **Добро пожаловать в Голливуд!**
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!

• **Создавай свое собственное кино.**
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.

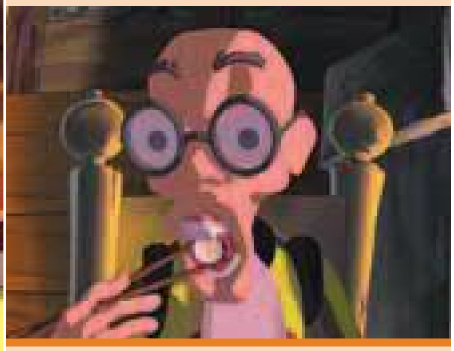
• **В твоей власти - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.**



Текст: Иван "Nemezido" Гусев



Заметь, Брайан одет так же, как Гайбраш из «лукасартовской» серии Monkey Island!



Художники Pendulo Studios любят колоритных персонажей.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Tainment Pool
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Pendulo Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.runaway-game.de/runaway2
ДАТА ВЫХОДА	II квартал 2006 года



RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

ЕСТЬ КУДА БЕЖАТЬ

Адвенчура *Runaway: A Road Adventure* (в России более известная как *«Runaway: Дорожное Приключение»*) стала приятным сюрпризом для всех ценителей квестов. Честно говоря, никто не ожидал от безвестной испанской Pendulo Studios, костяк которой составляли всего три человека, столь качественной игры.

Да, геймплей не нес в массы революционные идеи, но ***Runaway*** и не претендовала на роль мессии жанра. Это была просто хорошая игра, с ярким, приятным глазу дизайном и крепким сюжетом, разработчики просто хотели развлечь аудиторию. Учитывая, насколько скучны и блеклы многие современные квесты, – цель более чем благородная.

И вот уже ***Runaway 2: The Dream of the Turtle*** на финишной прямой – до релиза остались считанные месяцы, – а об особенностях игры по-прежнему мало что известно. Что ж, мы идем в разведку.

Юмористические пазлы, по словам создателей, используются для разрядки чересчур драматичной атмосферы

БЕСПОКОЙНАЯ ПАРОЧКА

Если ты помнишь, в Runaway выпускник колледжа Брайан вместе с подругой-стриптизершей Джиной удирал от мафии по дорогам Америки. Очкастый «ботан» неожиданно продемонстрировал недюжинную смелость, чем пленил сердце сексапильной танцовщицы. В самом начале Runaway 2 Брайан и Джина наслаждаются путешествием, сильно смахивающим на свадебное. Но, видимо, такова уж судьба этой парочки – они везде найдут приключений на свои... кхм-м... головы.

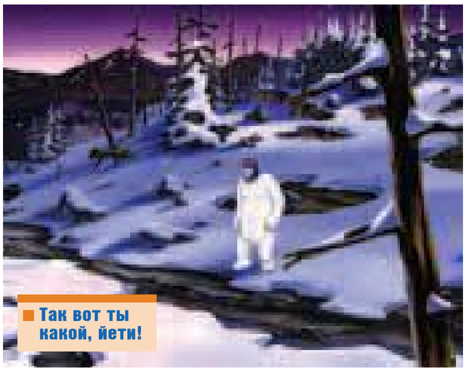
Вступительный ролик длится 15 (!) минут. По словам авторов, они потратили на него больше сил, чем на все видеовставки оригинала. Ребята трудились не зря – ролик получился просто потрясающий. Брайан и Джина – на Гавайях и радуются жизни, словно кролики в брачный период. Они летят на самолете, чтобы полюбоваться чудесными водопадами на далеком острове и – надо же, какая неожиданность! – древний «кукурузник» ломается. Брайан выбрасывает свою благоверную с единственным парашютом. А ему самому повезло – он выжил при падении самолета. В графе «задания» появляется первая запись – отыскать Джину.

НОВАЯ СТАРАЯ ИГРА

Разработчики уверяют, что Runaway 2 понравится и тем, кто давно полюбил Road



■ И как можно выжить в такой аварии?!



■ Так вот ты какой, йети!

Adventure, и тем, кто, как говорится, только что к нам присоединился. Запланированы появления старых знакомых, однако у The Dream of the Turtle свой самостоятельный сюжет. Поскольку, по словам создателей нового приключения Брайана и Джины, общий темп игры многократно ускорился, возрастет и степень «закрутки» интриги. На этот раз мы путешествуем по всему миру, а за героями гонятся не только бандиты, но и полиция, а также некая тайная организация с мрачными намерениями. Runaway 2 похожа на свою старшую сестру, как похожи две буханки хлеба. У них и характеры схожие. В **Pendulo Studios** не стали экспериментировать с формулой успеха Road Adventure. Сохранена и пришедшаяся всем по вкусу «мультяшность», и традиционная игровая механика (вот только объекты станут больше, чтобы облегчить тяготы пиксель-хантинга), и даже 2D-графика. Если уж говорить начистоту, у разработчиков попросту нет денег на трехмерность. К счастью, внутренние проблемы на «кухне» вроде бы не навредили приготавливаемому блюду. Скриншоты выглядят, прямо скажем, аппетитно.

ПОИМ ОБЕЗЬЯНУ ВИСКИ

Поиграть в Runaway 2 хочется, даже несмотря на странную внутриигровую логику, которая осталась без изменений. Вот тебе типичная задачка из The Dream of the Turtle. Брайан пытается пройти из точки А в точку Б, но дорогу ему преграждает недружелюбная обезьяна. Пошастав туда-сюда, Брайан возвращается с игрушечным песиком, который умеет лаять и комично писать водичкой. Однако обезьяна пусть и отвлекается на собаку, но не настолько долго, чтобы позволить Брайану проскользнуть мимо. Парень обходит локацию еще раз и находит бутылку виски. Заливаем алкоголь в пса, тот начинает лаять, писать виски, и обезьяна быстренько... напивается. Так и хочется воскликнуть: «Ну, прям как в жизни». Однако в Pendulo давно заготовлен дежурный ответ на подобные выпады. Юмористические пазлы, видите ли, используются для разрядки чересчур драматичной атмосферы.

Runaway 2 вряд ли станет настоящим событием в игроиндустрии. Сегодня квесту, в названии которого нет слова Myst, в десять раз сложнее найти своего игрока, чем, скажем, в начале 90-х. Однако если для тебя классические адвенчуры по-прежнему в почете, ты знаешь, какую игру ждать.

ПОПСА НЕ ПРОЙДЕТ



■ *Runaway* отличилась великолепным саундтреком, включавшим две дюжины песен. Pendulo Studios обещает и на этот раз угодить меломанам. На смену техноритмам придут более знойные мотивы. Каково же было возмущение фэнов, когда в рекламном видео сиквела заиграла сладкая песенка, исполняемая бой-бэндом. Правда, разработчики уверяют, что просто неудачно выбрали музыкальный фон для трейлера.

ПО ПРОСЬБАМ ФЭНОВ

После успеха ***Runaway*** в Европе, объявился издатель и в США. Игра разошлась полумиллионным тиражом – большой успех для квеста. Pendulo взялась за разработку сиквела, однако очереди из спонсоров к дверям студии так и не выстроилась. Посовещавшись, игроделы разошлись кто куда. Из криогенной камеры ***Runaway 2*** вызволили фэны Брайана и Джины. Они столь жалобно молили о сиквеле, что европейские издатели решились финансировать разработку, и Pendulo Studios возродилась.





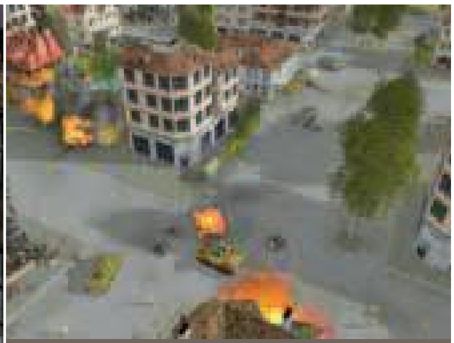
■ Анекдотическая ситуация: двое пассажиров, один парашют...



■ Часть событий Runaway 2 разворачивается под водой.



Текст: Андрей Чаплюк



На широких городских проспектах танкам есть где развернуться.



Морские просторы – предмет гордости разработчиков.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Fireglow
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fireglowgames.com/sudden_strike
ДАТА ВЫХОДА
30 июля 2006 года

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЕТЕРАНА

Среди тактических стратегий про Вторую мировую *Sudden Strike* всегда была если не лучшей, то уж одной из таковых – точно. Эта серия надолго запомнилась компьютеризированным милитаристам и привнесла немало новшеств, которыми затем воспользовались многочисленные последователи. Неудивительно, что выхода *Sudden Strike 3* с нетерпением ждут миллионы поклонников.

НАЗЛО УЧЕБНИКАМ

Пересказывать сюжет игры – дело неблагодарное. Отметим лишь, что речь идет об альтернативной истории Второй мировой войны. А вот подход разработчиков к организации игрового процесса заслуживает пристального внимания. Прямая, как ствол миномета, сюжетная кампания останется в прошлом. В ***Sudden Strike 3*** перед игроком поставлено лишь несколько глобальных задач, и каждую из них можно решить несколькими способами.

Нас ждут масштабные морские баталии с участием грозных крейсеров, авианосцев и подводных лодок

Воевать предстоит как в Европе, так и на Тихом океане. Всего ожидается четыре кампании, одна из которых будет посвящена вторжению захватчиков в Крым. Пока непонятно, позволят ли нам сыграть за СССР, зато войска Великобритании, США, Японии и Германии будут представлены в полном объеме.
За соответствие виртуальной военной техники реальным образцам ты можешь быть спокоен: характеристики всех без исключения боевых машин бережно переносятся в игру прямо из толстенных военных справочников.

ОБЪЕМНАЯ ВОЙНА

Главным отличием Sudden Strike 3 от предыдущих частей станет переход в честное 3D. Отныне можно забыть об убогих спрайтовых зданиях и солдатиках, а также несуразном ландшафте. Новый движок под названием *Sudden Strike Next7* поддерживает все навороты последних версий DirectX и OpenGL и может похвастаться обширным набором спецэффектов.
С третьим измерением связано и долгожданное появление плавающей камеры. Теперь ты сможешь если не заглянуть в глаза каждому вояке, то хотя бы выставить максимально удобный угол обзора.
Движок позволяет создавать действительно огромные карты размером до 90 квадратных



Танковый бой на территории нефтеперерабатывающего завода – зрелище не для слабонервных.



Встреча в сквере окончилась для немцев плачевно.

километров. На этих просторах вольготно раскинутся поля, леса, реки и населенные пункты. В списке обещаний также значатся динамические декорации – при желании можно будет выкорчевать пару деревьев или сровнять с землей несколько избушек.
Да и масштаб баталий сильно изменится. Число одновременно присутствующих на поле боя боевых единиц увеличится чуть ли не на порядок. Правда, детализации пока хватает не всем объектам. Если корабли производят должное впечатление, то танки больше похожи на пластмассовые игрушки.

ОТ КАДЕТА ДО ГЕНЕРАЛА

Sudden Strike всегда считалась серией для профессиональных стратегов. Разобраться в многообразии войск и суметь правильно использовать их особенности мог только настоящий знаток. Дело усложнял и изрядно устаревший интерфейс, мириться с недостатками которого могли только настоящие энтузиасты. В итоге многие поклонники военных стратегий так и не сумели приобщиться к Sudden Strike, отдав предпочтение более простым и понятным игрушкам.
В третьей части **Fireglow** решила наконец-то избавить серию от налета хардкорности и элитарности. Первым делом был полностью переработан игровой интерфейс. Разработчики обещают, что управлять игрой отныне сможет и младенец. На помощь полководцу придет и новый искусственный интеллект дружественных войск. Бойцы не будут больше скромно стоять под огнем противника и не заблудятся в трех соснах.
Не забыт и баланс. Ни один род войск не будет самодостаточен. Чтобы одержать победу, бронетехника, пехота и авиация должны действовать в связке. Важную роль в сражениях будет играть и флот. Нас ждут масштабные морские баталии с участием грозных крейсеров, авианосцев и подводных лодок.
Впрочем, даже если ты новичок и не можешь отличить артиллерию от танковых войск, в игре ты все равно без проблем разберешься. Разработчики снабдили Sudden Strike 3 множеством подсказок, следуя которым ты быстро освоишься и встанешь на путь великого полководца.
Памятуя о том, какие противоречивые отзывы получил недавний ***«Блицкриг 2»***, предсказать, что же выйдет из Sudden Strike 3 достаточно тяжело. С одной стороны – симпатичная графика и ряд действительно ожидаемых нововведений. С другой – курс на «опопсение», который может оттолкнуть старых поклонников. Возможно, **Fireglow** сможет найти баланс, при котором Sudden Strike 3 придется по душе всем.

ПОМОГИ ИГРОДЕЛУ



Создание исторически достоверной игры – дело непростое. Поэтому разработчики просят фанатов присылать архивные фото, документы и все, что поможет им в создании интересных миссий. Твой дедушка брал Рейхстаг? Чего же ты медлишь?! Немедленно пиши на sudden.ideas@fireglowgames.com.

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ПОДТЕКСТ

В третью часть прямиком из ***Sudden Strike: Resource War*** перекочует экономическая система, однако ее обещают расширить и углубить. За снабжение армии будут отвечать морские и сухопутные караваны. Подкрепление могут доставить и по воздуху. Поэтому особое внимание придется уделять охране гаваней и аэропортов. А вот противнику каналы поставки желательно оперативно перекрывать: для этого, например, пригодятся субмарины.





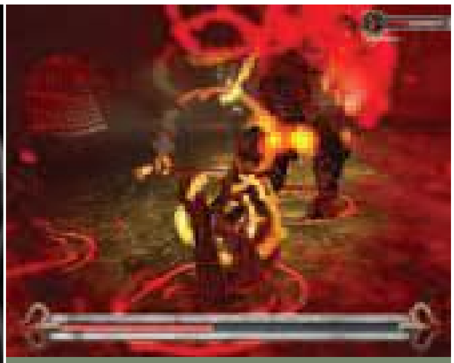
Через мост явно переберутся не все.



Пара танков – не помеха для нашей колонны.



Текст: Илья Азар

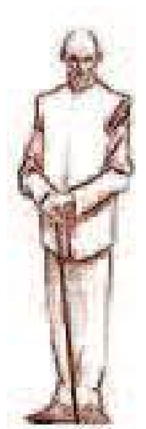


Едва ли можно что-то разобрать в этой куче-мале.



Это у него топор горит?

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Stardock
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
P.M. Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.etrom.net
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года



ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

ГЕРОЙ МЕЧА, ПУЛЕМЕТА И МАГИИ

Об игре с непростым названием *Etrom: The Astral Essence* от итальянской компании P.M. Studios впервые стало известно осенью 2003 года. Разработчики дали несколько интервью, выложили на сайт скриншоты, обещали уже к лету доделать игру и... пропали на два года.

Новая информация об ***Etrom*** стала поступать только прошлой осенью. Надеемся, что больше итальянцы не исчезнут, поскольку мир их action/RPG, где рука об руку существуют магия и технология, кажется очень и очень многообещающим.

Впрочем, выглядит игра далеко не блестяще. Скриншоты Etrom более чем двухлетней давности мало чем отличаются от новых. Все те же размытые и однообразные текстуры, малополигональные фигурки и посредственные спецэффекты. Разочаровывают унылые и некрасивые строения, равно как и бедное убранство помещений. Но, похоже, в данном случае внешний вид – совсем не главное. Ведь, несмотря на неказистость, Etrom очень хочется поскорее пощупать. Идея – ужас, как хороша.

ВЕЧНО ЖИВОЙ ОРУЭЛЛ

Действие игры происходит в странном мире, который заметно отличается от нашего. Жизнь есть только в полисах – гигантских городах на 20-30 миллионов жителей. Городские кварталы разделены массивными стенами, а сам населенный пункт отгорожен от мира энергетическим щитом. Власть в городах поддерживает армия, а существование обывателей жестко регламентируется спецслужбами и полицией, которые наводнили улицы камерами слежения. Рождаемость ограничена законодательством, и все дети, рожденные сверх норматива, уничтожаются. Обычным людям запрещено покидать пределы полиса, а пропуска выдаются лишь представителям высших слоев общества. За пределами «оазисов» нет ничего кроме бесплодной пустыни. Без респираторной маски смельчак умрет от Черной Смерти уже через несколько дней.

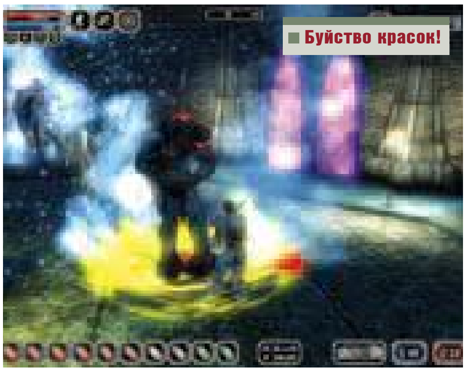
Рождаемость ограничена законодательством, и все дети, появившиеся сверх норматива, уничтожаются

ЭТРОМ И ЭТРОМ

Главный герой и игровой мир – тезки, обоих кличут Этромами. Раньше тот Этром, что поменьше, служил солдатом в штурмовом отряде



Дизайн интерьеров не привлекает внимания.



Буйство красок!

Рыцарей Абсолюта (Knights of the Absolute), но затем совершенно случайно обнаружил некую Астральную Эссенцию (Astral Essence), которая проникла ему прямо в сердце. Вскоре парню начинают сниться странные сны, из которых он узнает много нового и непонятного. Этром демобилизуется, но вскоре его объявляют предателем и начинают преследовать за сокрытие информации государственной важности. Парню приходится скрываться.

Именно за этого человека с непростой судьбой нам и предстоит играть.

КАК БЫТЬ?

Мы знаем, судьба Этрома в надежных руках: глава **P.M. Studios** когда-то сам разработал настольную ролевую игру и делает Etrom как раз на ее основе. Говорят, будет достаточно интересно и нестандартно.

Любителям собирательства тоже будет чем заняться – оружия и брони обещают много (как и полагается, чем лучше меч, тем сильнее нужно «раскачать» персонажа, чтобы использовать это оружие). Тем самым разработчики подогревают наш интерес к исследованию местного мира. Достаточно сказать, что у игры семь различных концовок, а сам Этром – очень непростая личность. Он не хороший и не плохой, и на своем пути ему придется выбирать, на чью сторону встать.

ФЕХТУЕМ И СТРЕЛЯЕМ

Бои в Etrom обещают быть более чем интересными. Достигнуто это будет за счет изрядного разнообразия средств уничтожения. Во-первых, герой может использовать холодное оружие, действие которого усиливает астральная сила. Во-вторых, есть магия, которая «питается» из того же источника. Но веселее всего использовать энергетическое оружие, а также прибегать к помощи роботов и танков.

Сражаться можно как в ближнем бою, так и на изрядной дистанции. Например, хорошо охраняемая крепость непременно падет, как только герой «включит» свой замечательный снайперский режим. Есть у него и особые умения вроде временной неуязвимости или «суперскорости». Более того, иногда он способен перевоплощаться в Рыцаря-дракона или Демона бездны, которых почти нереально победить простым смертным. Сумасшедший дом? Определенно, сходство с этим благородным заведением имеется. Зато очень необычно.

РОБОТЕХНИКА



Разработчики обещают нам, что Этром сможет управлять танками и роботами. Что ж, это нас может только радовать. Как видно на этом скриншоте, герой забрался внутрь синего робота и сражается сразу с четырьмя ему подобными. Об этом свидетельствует и изменившийся интерфейс. А ведь в игре есть еще и мультиплеер – ждем не дождемся масштабных сражений роботов!



ЖИВОЙ МЕТАЛЛ

Хроммий — это ярко-красный камень, светящийся изнутри мягким теплым светом. При сжигании он выделяет огромное количество энергии, которую используют в промышленности, сельском хозяйстве и т.д. Транспорт, компьютеры, танки — все, что в Этроме потребляет энергию, приводится в движение и работает благодаря хроммию. Некоторые полагают, что камень, на самом деле, живой и к тому же обладает разумом. Большинство войн между четырьмя государствами происходит именно из-за хроммия.





Интересно, этой дурой дадут поуправлять?



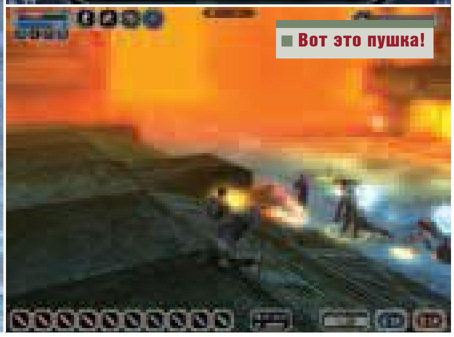
Мы тебя предупреждали – графика не впечатляет.



Клинок прошел насквозь. Это мне нравится!



Снайперка в действии. Человек слева лишился головы.



Вот это пушка!



ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

В Этроме живут существа различных рас, в том числе и попадающие из других измерений через Врата Бездны. У каждой народности есть своя столица и территория. Чудища частенько сражаются друг с другом за право обладания новыми землями. Иногда они могут и объединяться, чтобы бороться против сил бездны (про которые нам, увы, ничего неизвестно).

Многие враги устойчивы к определенному типу магии (например, драконы традиционно обладают иммунитетом к огню, а выходцы из Бездны не боятся энергетического оружия), зато беззащитны перед другими. Именно поэтому Этром вынужден не просто палить из всех стволов и махать мечом направо и налево, но и детально изучать особенности каждого супостата.

В качестве друзей выступают NPC, всегда готовые выдать пару квестов или обменять твою наличность на особенно красивый меч со встроенным плазмаганом. Можно будет даже поступить на службу в какую-нибудь организацию. Постоянный доход и работа обеспечены.

ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

На первых скриншотах едва ли не треть экрана занимала громоздкая панель с двумя классическими шарами со здоровьем и маной. За два года итальянцы осознали, что так делать уже не модно, и полностью изменили интерфейс. Элегантнее он не стал, зато компактности прибавилось.

Настроение игры поддержит мрачная электронная музыка, которую написали специально для игры. А будет ли сама игра действительно мрачной и захватывающей – покажет время.

Вообще-то, в Италии Etrom уже вышел; надеемся, вскоре доберется и до России. Если разработчики не врут, то нас ожидает отменный коктейль из фэнтези и техно, RPG и экшена. А ждать осталось – всего ничего.

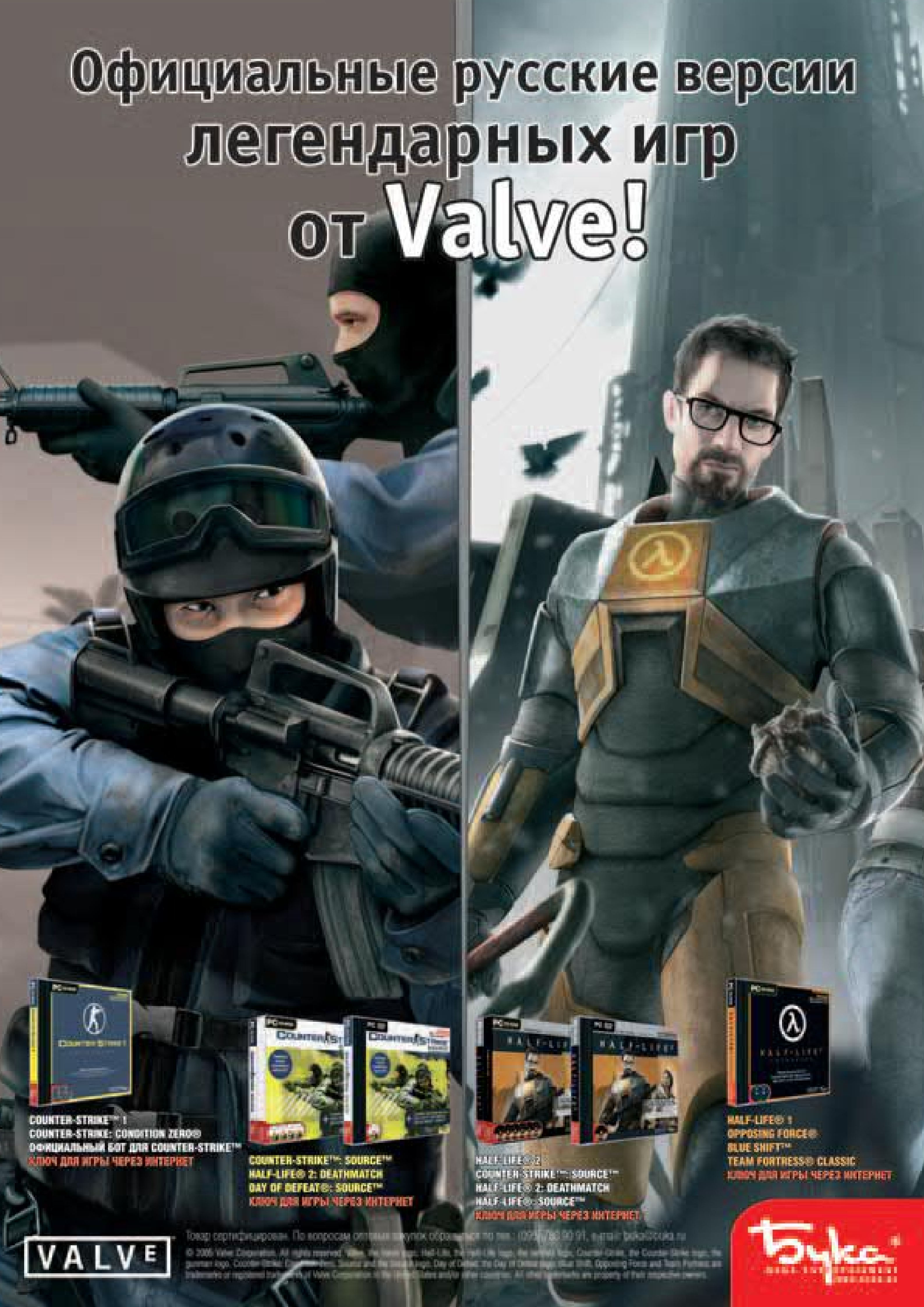
У Etrom есть все шансы повторить успех Arcanum – другой игры, где перемешались технология и магия



Групповой молебен?

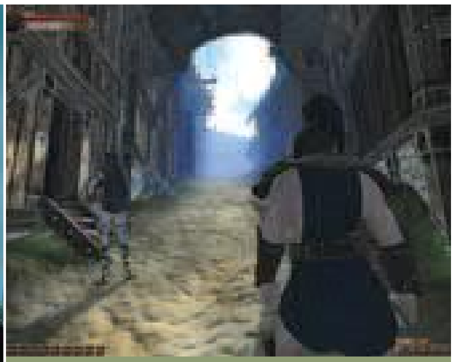


Графика в подземельях посимпатичнее. И то хорошо!

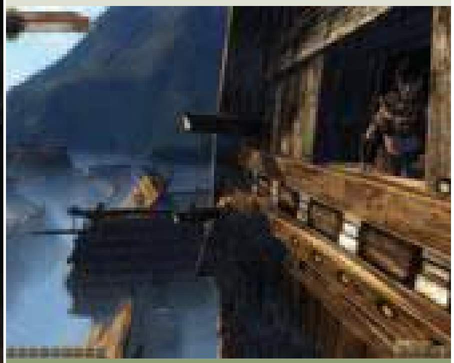

Официальные русские версии
легендарных игр
от Valve!
COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
VALVE
Бука



Текст: Виталий "ExVirgin" Пчелкин



Мы видим свет в конце тоннеля!



Высоко сижу – далеко гляжу.

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Funcom
РАЗРАБОТЧИК
Funcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ageofconan.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ЖЕСТКИЙ ОНЛАЙН

Что-то уж больно часто в последнее время нас потчуют MMORPG «по лицензии». Совсем недавно мы писали про *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, а в этом номере, например, ты можешь ознакомиться с превью *Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*. Ну а создатели знаменитой *Anarchy Online*, видимо, решили не отставать от конкурентов из Turbine Entertainment и занялись разработкой *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Ясное дело – про Конана.

Сие известие не на шутку взволновало ряды адептов онлайна. Ведь помимо детально проработанного мира **Роберта Говарда** (Robert Howard), игра может похвастаться занятной концепцией. Создатели решили удивить нас «сюжетной RPG с элементами экшена», где во главу угла ставятся выполнение «комплексных, глубоких квестов» и зрелищные схватки в лучших традициях ***Severance: Blade of Darkness***, а не однообразное уничтожение монстров.

Ты сможешь не только поучаствовать в битвах, но и подраться с кем-нибудь в таверне на пьяную голову

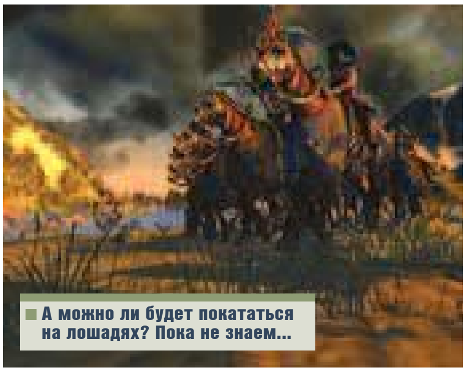
ГИБОРИЙСКИЕ БУДНИ

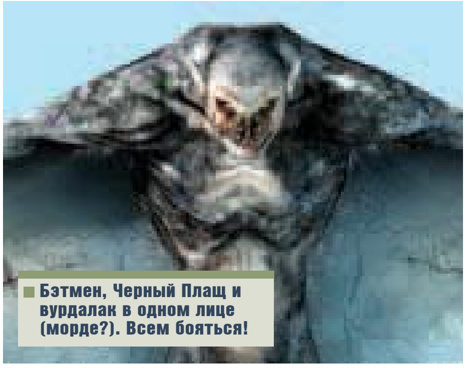
Игра перенесет нас в жестокий и мрачный мир Гиборийской эры, в легендарные Киммерию, Аквилонию и Стигию. ***Age of Conan*** основана на событиях популярной новеллы Говарда Hour of the Dragon («Час Дракона»). В игре Конан только-только взошел на аквилонский трон.

Сразу хочется развеять все сомнения относительно ключевых персонажей книги: поиграть за них не удастся, однако они будут присутствовать в качестве NPC. Нам же выделяется роль обыкновенного странствующего приключенца. Никакого пафоса, зато уйма возможностей для персонификации.

Захочешь – будешь киммерийцем, захочешь – аквилонцем. А нравится тебе Стигия – будешь ее гражданином. Любому герою даже в те темные времена нужна была профессия. Самые ходовые – воин, вор, маг и священник. Со временем можно будет подняться по карьерной лестнице и выбрать специализацию, первая такая возможность появится по достижении пятого уровня. Потом – двадцатого, а затем – через каждые два десятка уровней.

Где и как можно будет применить свои ценные навыки? Для любителей подраться заготовлены как схватки с местной нечистью, так и поединки с другими игроками. По словам руководителя проекта **Гоута Годагера** (Gaute Godager), в Age of Conan будут присутствовать


А можно ли будет покататься на лошадях? Пока не знаем...


Бэтмен, Черный Плащ и вурдалак в одном лице (морде?). Всем бояться!

массовые баталии с осадами замков гильдий, турниры на аренах и даже набеги монстров, которые игрокам придется отражать сообща.
Не забыты и мирные профессии: придется добывать ресурсы и необходимые компоненты для изготовления зелий, доспехов, осадных орудий и замков. Кроме того, в созданные игроками вещи можно будет вставлять модификаторы для придания им особых свойств (привет, ***Diablo***!).

ТАБУРЕТКОЙ ПО ТЕМЕЧКУ

Чем же еще замечательна Age of Conan? Прежде всего, особого внимания заслуживает система обучения азам игры: вместо привычного туториала, в котором занудно рассказывают, на что и зачем нужно нажимать, нас ждет полноценная одиночная кампания. Только после ее прохождения можно будет выйти «на большую дорогу». Правда, «одиночной» ее называют лишь разработчики, да и то условно – даже на этой стадии нам разрешат объединяться в небольшие группы с другими новичками.
Еще один очень занятный нюанс – возможность подраться с кем-нибудь в таверне на пьяную голову. Это позволит устраивать поединки между персонажами разных уровней: точность и сила удара будут напрямую зависеть только от типа и количества выпитых горячительных напитков, а вовсе не от умения махать кулаками.
Но все это, конечно же, не сравнится с настоящими приключениями. Чем обычно занимаются игроки в MMORPG? Под видом выполнения различных квестов изничтожают местную фауну. Ребята из Funcom отличились и здесь: в Age of Conan мы не встретим ни одного задания в стиле «убей X монстров в точке Y», а сражения не сведутся к скучному закликиванию врагов до смерти. Да и сами битвы будут выглядеть достаточно необычно: чтобы нанести тот или иной удар, нужно изобразить мышью определенную фигуру.

ГДЕ ЖЕ ТЫ, ГДЕ?..

Тысячи фанатов Конана уже почти год облизываются в ожидании онлайнового воплощения любимой вселенной, создают многочисленные фанатские сайты и рисуют картинки «по мотивам». Даже если игра у **Funcom** получится откровенно средненькая, ей все равно обеспечен успех среди поклонников произведений Говарда. Подождем и мы, благо выход игра выходит летом.

ВЕЛИКИЙ И МОГУЧИЙ

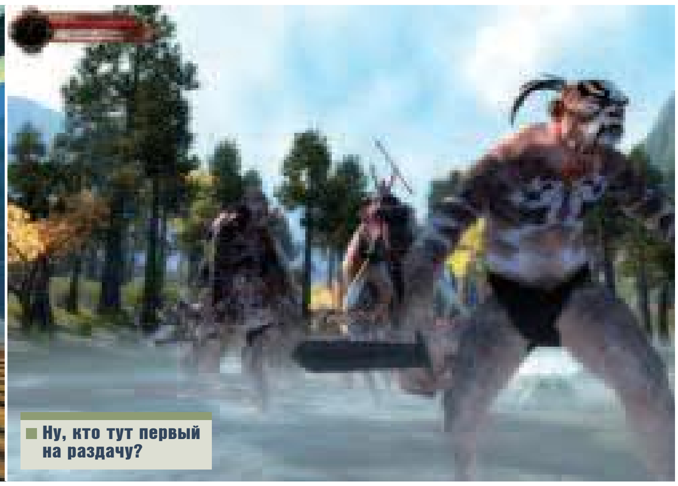

Разработчики утверждают, что игроки смогут повидать Конана, причем добиться аудиенции у короля Аквилонии можно многими способами. Какими именно – пока неясно, но звучит очень интригующе. Кроме того, в официальном FAQ есть такие слова: *«Возможно, ты даже сможешь присоединиться к правлению страной вместе с Конаном». Эх, мечты-мечты...*

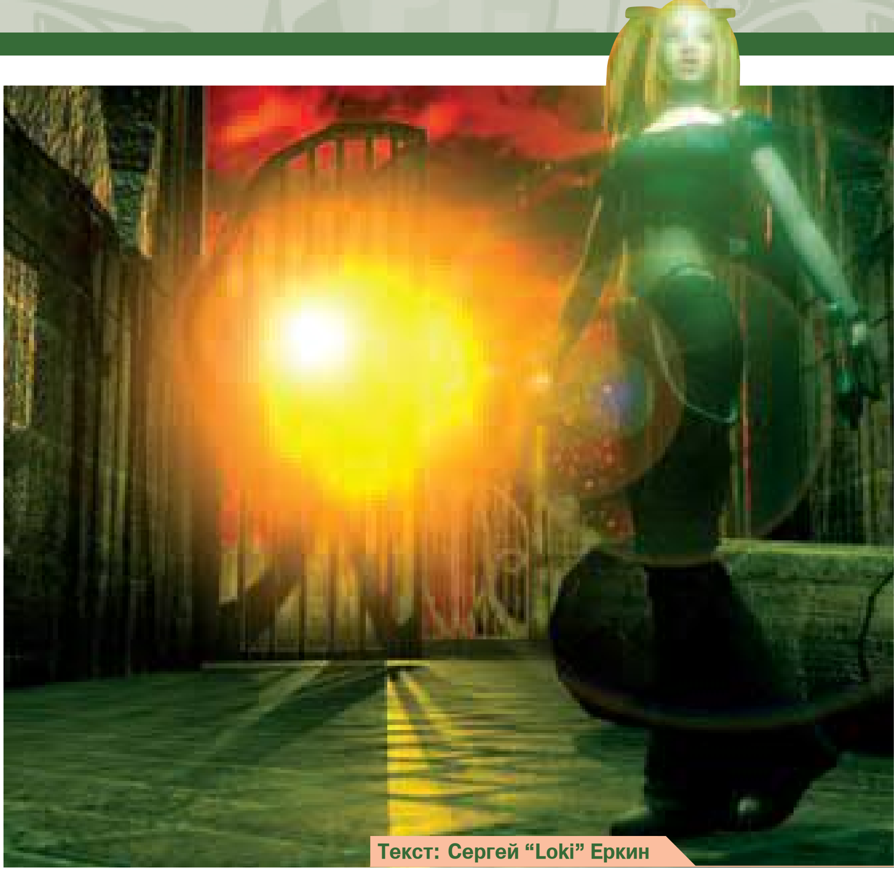
ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ESRB (независимая международная организация оценки развлекательных программ) «наградила» игру рейтингом «M» – Mature. Это значит, что она не рекомендуется лицам до 17 лет. Вот что по этому поводу думает ответственный за продвижение продукции **Funcom** на рынок **Терри Перкинс** (Terri Perkins): *«Оценка полностью обоснована. Поклонники Конана знают, насколько кровав, грешен и жесток созданный Говардом мир, поэтому мы решили сделать игру такой же».*

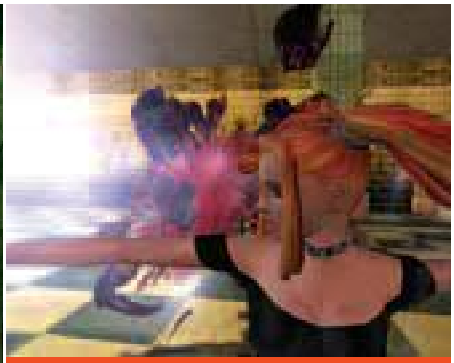



Какого <censored> тут так скользко?


Ну, кто тут первый на раздачу?



Текст: Сергей "Loki" Еркин



На задний план как-то даже и не смотришь...



Пирокинез в действии.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Tri Synergy / Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Nu Generation Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nugenerationgames.com
ДАТА ВЫХОДА
31 марта 2006 года

ORIGIN OF THE SPECIES / D.1.R.T.

ДАРВИН НЕ ВИНОВАТ!

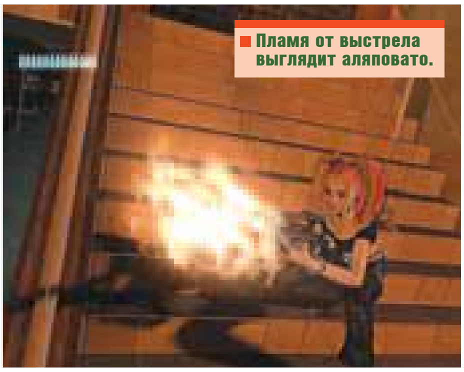
Ты бы вряд ли отказался понаблюдать с тыла фигуристую 18-летнюю дамочку в коротенькой маечке и игриво выглядывающих из широких «труб» стрингах, правда? И пусть тебя не смущает, что в каждой руке у барышни по «Ингрему», а на изящной спине болтается говорящий плюшевый медведь: *Origin of The Species* – это то, что доктор прописал. Ах да, еще одно маленькое условие: ты не должен бояться насекомых. Пятиметровых насекомых.

Военные – народ ушлый. Хлебом их не корми – дай учинить очередной безжалостный эксперимент над многострадальной живностью. На этот раз катастрофа разразилась в пустыне Невада, где из под контроля злых гениев Пентагона вышел проект G.I. Ants. На просторы Штатов вырвался вирус Triton 76, вызывающий у насекомых необратимые мутации. Местный губернатор мается мигренью при виде армии кровожадных «букашек» размером с откормленного слона. Да и мирному населению пришлось несладко. В числе прочих пострадали друзья главной героини – и та, разумеется, не могла оставить сей факт без внимания. Однако прежде чем девушка успевает сообразить, что к чему, токсин добирается и до нее. Надо сказать, что на размеры D.1.R.T. (как прозвала себя после мутации сама потерпевшая) вирус почему-то не повлиял. Однако агрессивности юной особе он добавил, да к тому же наделил всякими суперспособностями вроде молниеносной реакции. Но самую злую шутку зараза сыграла с мишкой-рюкзачком D.1.R.T. Плюшевый шалун ожил и сделался на редкость болтливым всезнайкой. Хозяйка дала своему питомцу выразительную кличку Mr. Boo – и зажили они душа в душу... Смахивает на бред, не находишь?

Мутация наделит D.1.R.T не только бойцовскими навыками, но и некоторым количеством полезных умений

КРУТЫЕ СТВОЛЫ

На популярных игровых порталах проекту **Nu Generation Games** уделено не больше страницы, да и сведения там порой содержатся весьма противоречивые. Количество упоминаемых стволов, из которых D.1.R.T. будет расстреливать хитиновых монстров, в предварительных обзорах варьируется от двадцати до тридцати. Среди средств усмирения



Пламя от выстрела выглядит аляповато.



Странно, как при такой хаотичной пальбе не страдают гражданские.

числятся как стандартные образцы: пистолеты, автоматы, гранато- и огнеметы – так и экзотические шайтан-трубы вроде феромонной пушки и гравитационного излучателя. Помимо портативного оружейного магазина, в запасе у D.1.R.T. будет двенадцать сногсшибательных – в прямом смысле – трюков для усмирения совсем уж распоясавшейся живности. После выхода ***Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy***, геймплей которой основывался на псионических способностях героя, последние понемногу входят в моду. Мутация наделит D.1.R.T. не только бойцовскими навыками, но и богатым арсеналом необычных умений. Телекинез и пирокинез наличествуют уже сейчас.

ДЛЯ НАРОДА

Игра будет традиционным шутером от третьего лица, а какой же нынче шутер без ролевых элементов? Если пренебречь веяниями моды, пацаны не поймут. В Nu Generation Games такого не допустят: нам обещают едва ли не полноценную ролевую составляющую. И даже название ей придумали концептуальное – RPG Lite. Проще говоря, RPG для начинающих. Игрок будет получать опыт за любые действия, какой бы стиль прохождения он ни выбрал. Заработанные – в ходе зрелищных боев с неприятелем или же после хитрых и подлых ударов из-за угла – «очки стиля» в начале каждого нового уровня можно «раскидать» по нескольким характеристикам. Характеристики условно делятся на классы. Ну а каждый класс предназначен для определенного стиля прохождения игры.

С ОПТИМИЗМОМ

Один из зарубежных сайтов, помнится, назвал команду Nu Generation Games российской. Между тем, пристанище разработчиков, по информации на их официальном сайте, располагается «в самом сердце Англии». Считать ли эту оплошность оскорблением или комплиментом отечественному игрострою – судить пока рано. Тем, кому довелось опробовать подготовленный для **E3'2005** демо-билд OOTS, состояние игры не внушило особенного оптимизма. Неказистая графика, работающий вполсилы хваленый искусственный интеллект GenTek, кривенькая анимация – вот чем пока что может похвастаться OOTS. И то, что выход игры был перенесен с осени 2005 года на первую четверть нынешнего, испытателей скорее обнадежило.

ИНТЕЛЛЕКТ В КЛЕТОЧКУ

В ***Origin of the Species*** разработчики намерены обкатать искусственный интеллект домашней выделки – GenTek. Его создатели утверждают, что перед нами, ни много ни мало, самообучающаяся система, напоминающая своей структурой своеобразный многоклеточный организм, где каждая клетка выполняет строго определенную функцию. Технология затачивается под консоли нового поколения, однако может применяться и для других целей на любой системе с минимально пригодной архитектурой.



РЫСАКИ И ПРУСАКИ



В западных обзорах регулярно попадается упоминание вышедшего в 1998 году шутера от третьего лица *Space Bunnies Must Die*, чьим идейным наследником западные журналисты упорно считают *Origin of the Species*. И если графику игр, выпущенных с интервалом около восьми лет, сравнивать было бы странно, то некоторое концептуальное сходство действительно улавливается. И даже внешность героинь вполне сопоставима.



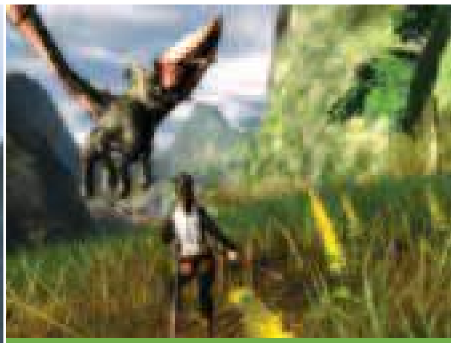
Стандартный трюк или скриптовая сценка?



Такие фортели D.1.RT способна выделывать часами.



Текст: Виталий "ExVirgin" Пчелкин



С алебардой, да на дракона! Одно из двух – либо перед нами безумец, либо высокоуровневый персонаж.



Махрим против человека. Наших бьют!

ЖАНР ИГРЫ	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Aventurine
РАЗРАБОТЧИК	Razorwax AS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.darkfallonline.com
ДАТА ВЫХОДА	2006 год

DARKFALL

И ПАЛА ТЬМА

D*arkfall Online* от Razorwax AS, о существовании которой мы узнали еще в августе 2001 года, последние несколько лет находилась в глубокой коме. Но не так давно больного успешно реанимировали и дела его пошли на поправку. Поначалу выздоровление шло медленно, однако с течением времени он окончательно окреп, набрался сил и выбрался из больничных застенков, громогласно заявив о своем возвращении.

Чтобы не утомлять нас длинной и скучной предысторией, разработчики сделали «ход конем», написав коротко и ясно: многое из ранней истории мира Эгона (Agon) было утеряно, а выжившие после катаклизма цивилизации разбились на три враждующих лагеря. Вообще, в игре имеется шесть народностей: вурдалакоподобные махримы (Mahrim), орки, эльфы, люди, гномы и похожие на темных эльфов альфары (Alfar). Орки и махримы стоят по одну сторону баррикад, а гномы, люди и эльфы – по другую. Альфары вообще не желают ни с кем дружить и предаются ксенофобским чувствам в мрачных подземельях.

Получается, что в ***Darkfall*** сюжет нужен лишь в качестве основания для межрасовых конфликтов. Как-никак, игра ориентирована исключительно на сражения между игроками, поэтому историю игрового мира предстоит самолично формировать именно им. То есть – нам.

НЕ КАК ВСЕ

Писать эту самую историю, судя по всему, будет очень интересно. Ведь по заверениям разработчиков в игре смешаны элементы RPG и стратегии. В стратегической части мы будем обустраивать свое любимое королевство, заниматься экономикой и плести интриги. Звучит заманчиво, однако каким образом все это будет соседствовать с RPG, пока неизвестно. Кроме того, на скриншотах ничего стратегического замечено не было.

А вот ролевая и магическая системы обещают быть по-настоящему масштабными: ожидается порядка 500 умений и столько же заклинаний для 12-ти школ магии. Правда, трудно сказать, каким образом у разработчиков получится все это многообразие сбалансировать – слишком уж много всего придется учесть. Тем же, кто мечу и магии предпочитает верстак, будут предоставлены широчайшие возможности по изготовлению разнообразных предметов.

Число монстров на карте будет варьироваться в зависимости от количества игроков и их уровня

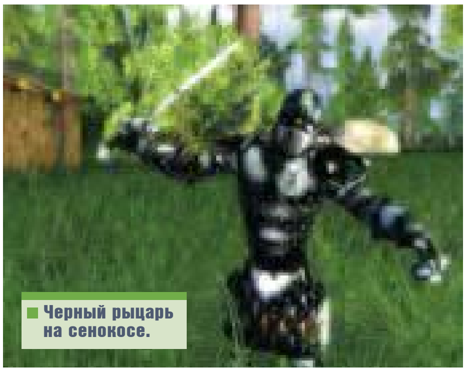


A вот чего точно не предвидится, так это уровней – все умения прокачиваются в процентном отношении (100% – максимум). Кстати говоря, поначалу так же поступили и в ***Ultima Online***, только вот сотенный рубеж быстро перестал быть максимальным.

БЫТЬ НАЧЕКУ

Как и в ***Lineage II***, в Darkfall балом правит повсеместный мордобой: чувствовать себя в полной безопасности получится лишь в собственном жилище. Жильем можно будет не только обзавестись, но и проапгрейдить его – вначале до замка, а потом и до цитадели. А без недвижимости – никак. Ведь даже в городах на тебя может напасть любой. Правда, в таком случае, на нарушителя правопорядка накинутся стражники, но тебя это вряд ли спасет. А смерти следует избегать во что бы то ни стало – кто угодно сможет подобрать с твоего бездыханного тела практически любую вещь (надеемся, что до абсурда не дойдет, и квестовых шмоток это правило не коснется). Для поддержки в бою ты сможешь использовать NPC-наемников, которым через специальное меню следует отдавать приказы, вроде «следуй за мной» или «лечить, как только у меня останется 20% здоровья». Кроме того, если нужно, они будут денно и нощно торговать выставленными тобою на продажу вещами.

Ожидаются и глобальные сражения: кланы, гильдии и даже целые расы будут то и дело сходиться в кровопролитных схватках. Дело ***Dark Age of Camelot*** живет и побеждает! Интересно, будет ли в игре увлекательная средневековая забава «осада замка»?



Черный рыцарь на сенокосе.

Количество монстров на карте, судя по заявлениям разработчиков, варьируется в зависимости от количества игроков и прокачанности персонажей.

А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ...

В настоящий момент проект находится на стадии бета-тестирования. Дата очередного «испытания на прочность» пока неизвестна, но уже сейчас полным ходом идет набор «обкатчиков». Чувствуется, что у Darkfall есть все шансы стать весьма неординарной игрой. Главное – соблюсти меру и уделить повышенное внимание балансу игры. Ну и конечно дотянуть до современного уровня графику. Ведь игровой движок хоть и выдает достаточно симпатичные картинки, уже явно устарел.

ЗАВЕДИ ДРУГА



В большинстве современных MMORPG игрок может завести какую-нибудь ручную зверушку. Например, в *Final Fantasy XI* геймеры приручают ездовых птиц chocobo, а в *EverQuest II* – миниатюрных дракончиков. *Darkfall* не будет исключением – помимо животных, мы сможем взять под свою опеку вызванную с помощью магии нежить или же раскошелиться на «продажных» NPC.

А ПОПОДРОБНЕЕ?

Если длина латиноамериканских имен приводит тебя в смятение (не каждый сможет выговорить, например, Рубен Давид Гонсалес Гальего), то тебе стоит взглянуть на профиль какого-либо персонажа в *Darkfall*. В нем ты сможешь увидеть не коротенькую строчку типа «Сержант Петя», а перечисление полного списка всех его заслуг, вроде «Благородный рыцарь Петя/Убийца злобных гоблинов/Лидер клана Карающий Меч/Грандмастер боевого лука/Женат на Люсе из клана Дикие Волчицы».





Вот и обед пришел. Сейчас начнется фаршировка.



Р-р-раздавлю!



Текст: Илья Зибирев



Обрати внимание на качество прорисовки лиц горожан.



Кто хочет осмотреть достопримечательности?

ЖАНР ИГРЫ
Tycoon
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Deep Red Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com/us/games/tycoon_city/pc
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

TYCOON CITY: NEW YORK

ЭХ, ЯБЛОЧКО!

Нью-Йорк, как известно, – город контрастов. Тут черное, там – белое. Здесь черные грабят белого, а чуть поодаль – белые ловят черного. В общем, интересный город. Многонациональный, необычный. И за покорение этого мегаполиса (его еще называют Большим Яблоком) тебе предстоит взяться в очень скором времени.

Первые скриншоты из ***Tycoon City*** вызывали опасения в недобросовестности PR-менеджеров **Atari** и подлинности картинок – уж слишком хорошо на них выглядел Нью-Йорк и уж слишком плохенькой была прошлая игра **Deep Red Games** – ***Vega$: Make It Big***. Мы даже успели написать предварительный обзор игры, полный скепсиса, но тут подоспела и демо-версия. Мы смогли воочию убедиться: не врали!

КАК ЖИТЬ?

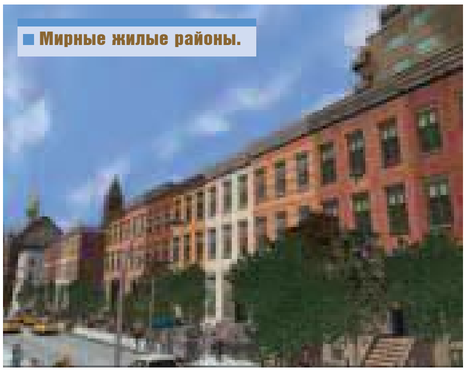
С момента появления первого анонса Tycoon City нам было очень интересно, чем же на самом деле придется заниматься в игре. С одной стороны – вроде привычный город, районы, инфраструктура. С другой – бизнес и работа мэра (добропорядочного, конечно же) несовместимы.

Мэром, как выяснилось, нам не стать. Вообще, должность игрока в Tycoon City определить непросто. В демо-версии, например, в наши задачи входит как организация праздничного парада по случаю Дня Всех Святых, так и удовлетворение мелких потребностей горожан.

Судя по всему, Tycoon City будет состоять из множества миссий-районов, каждый из которых требует индивидуального подхода: желания у жителей фешенебельных кварталов и сомнительных личностей с окраин абсолютно разные. Игра населена настоящими, живыми людьми, и именно на этом основывается геймплей.

TC: New York буквально выпрыгивает из штанов ради того, чтобы ты не скучал. Например, миссия по развлечению местной молодежи предваряется выступлением двух массовиков-затейников из числа студентов. Из этого перформанса ты не только уразумеешь, что посетители нью-йоркских ВУЗов в большинстве своем – законченные идиоты, но и узнаешь, чем живет нынешняя молодежь. А ведь знание – сила. Вооружившись полученной информацией, строим вдоль главной улицы сэконд-хэнды, магазины с дешевым бельем и интернет-кафе. Население ликует, а мы получаем бонус.

Нью-Йорк в Tycoon City выглядит вполне натурально – по крайней мере, с высоты птичьего полета



Мирные жилые районы.



А это – уже огни ночного города.

МЫ НЕ БУХГАЛТЕРЫ!

Не последнюю роль в успешности любой игры для юных (и не очень) экономистов играет интерфейс. Поскольку тебе постоянно приходится жать кучу кнопочек, вертеть десятки ручечек и двигать множество ползунков (мы уже молчим про графики, таблицы и диаграммы!), было бы неплохо, чтобы разработчики позаботились об удобстве. Играть в симулятор «экселя» не хочет ни один нормальный человек – обычно люди занимаются этим на работе.

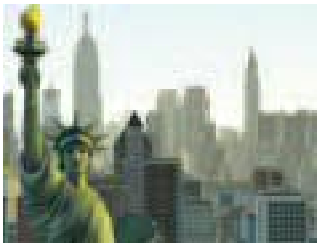
Увы, пока интерфейс – самое слабое место TC: New York. Кнопки и ползунки непозволительно малы: в высоких разрешениях попасть по ним с первого раза получается не всегда, а если и получается, то реагируют они частенько с опозданием. Интуитивности тоже не хватает: без туториала разобраться, где, что и как нажимать, удастся далеко не сразу. Посоветуем же Deep Red учиться у Maxis и подождем полной версии – авось, исправят.

КАК В КИНО

Несмотря на весь наш скепсис, приходится признать, что Tycoon City действительно отлично выглядит. Похоже, это первый городской тайкун в настоящем 3D. Хочешь – смотри на происходящее с высоты птичьего полета, а хочешь – наблюдай за ужимками горожан от ближайшего пожарного гидранта. Детализация и качество проработки всяческих мелочей внушают уважение: модели машин по количеству полигонов не уступают тачкам из какой-нибудь ***GTA***, а люди – вообще как живые. Радует и скорость, с которой игра работает на среднестатистическом компьютере. Впрочем, никаких особенных спецэффектов в TC: New York нет (да и не нужны они), а в демо-версии представлен всего лишь один небольшой район города.

Как ни крути, Tycoon City для SimCity – не конкурент. Разные масштабы, разные весовые категории. Любители принимать долгосрочные решения и мыслить масштабно продолжат ждать новую серию симулятора мэра от Maxis (лично у меня нет никаких сомнений в том, что она появится). А желающие примерить на себя роль воротил городского бизнеса и мелких управленцев наверняка найдут себя в Tycoon City – выход игры не за горами.

ДЛЯ ТУРИСТОВ



В процессе завоевания Нью-Йорка ты сможешь получить доступ к так называемым landmark bonds – «облигациям», которые затем позволяется обменять на право построить какое-нибудь известное здание вроде Empire State Building.

ГОРОД ЖИВЕТ

Разработчики хвалятся продвинутым искусственным интеллектом. Главное его достоинство – умение подстраиваться под действия игрока и обстановку. Скажем, если ты уделяешь чересчур много внимания бизнес-сектору, забыв про жилье для горожан, город «сам» построит нужные дома. Только ты рано радуешься! Чтоб жизнь медом не казалась, «вражеский» ИИ окажет тебе достойную конкуренцию. Зазевался – и вот ты уже по уши в долгах, а все барыши собирает компьютерный соперник. Не зевай!





Этому роскошному виду SimCity может только позавидовать.



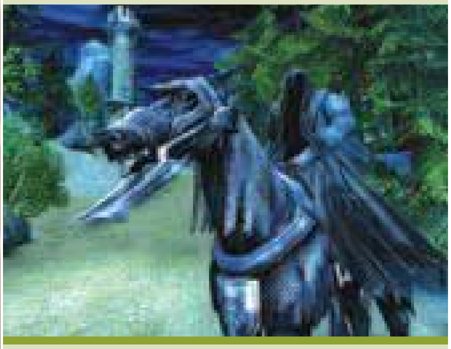
Раз в год в городе проводится парад.



Текст: Виталий "Slr Drag"



Милый и тихий Шир узнается моментально – достаточно приглядеться к высоте домиков и форме их окон.



Мрачный назгул. Готично!

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Turbine Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Turbine Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
lotro.turbine.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

LORD OF THE RINGS ONLINE

СРЕДИЗЕМЬЕ ОНЛАЙН

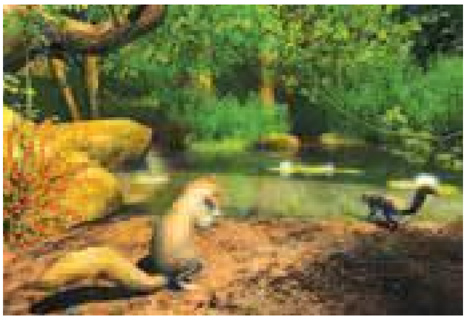
Несколько лет назад создателям MMORPG-дилогии *Asheron's Call* удалось «урвать» две популярнейшие лицензии для создания онлайновых многопользовательских проектов – *Dungeons & Dragons* и *Lord of the Rings*. Понятия не имеем, какие привороты использовали продюсеры «турбинщиков», были ли пущены в ход раскаленные утюги и тонкие иглы, или же дело ограничилось слезными мольбами на коленях, но факт остается фактом – у них получилось добыть заветные лицензии.

Сие достижение очень впечатляет, ведь у **Turbine Entertainment** были куда более опытные и именитые конкуренты. Однако страсти по подземельям, драконам, хоббитам и могущественным кольцам обошли **Sony Online Entertainment** и **NCSoft** стороной.
В ноябрьском номере за прошлый год мы уже успели рассказать о ***Dungeon & Dragons Online: Stormreach***, сегодня же речь пойдет об онлайновом воплощении «Властелина Колец».

Готовься побывать в известнейших землях Средиземья: Шире, Брее, Ривенделле, Лориене и Ангмаре

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

События ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*** разворачиваются во времена борьбы за Кольцо Всевластия, последствия которой известны всем поклонникам творчества **Толкиена** (J.R.R. Tolkien). С небывалой скоростью распространяется всеобщий хаос: полчища кровожадной нечисти расползаются по плодородным долинам и истребляют жителей Средиземья. Последний форпост людей – Минас-Тирит – на грани уничтожения. Коварный Саурон копит силы для решающего удара. Некогда цветущий мирок все глубже погружается в пучину опустошительных войн. Игра начинается с того момента, как Братство Кольца выходит из Мории. Судя по заявлениям разработчиков, мы повстречаем многих героев толкиеновского произведения (игра основывается на первом томе трилогии), причем именно в тех местах, которые были описаны в книге. Общение с NPC обещает быть намного интересней обычных разговоров с неигровыми персонажами онлайновых игр!





ТОЛЬКО ДЛЯ СВЕТЛЯЧКОВ

Отсутствие PvP – режима сражений с другими игроками (см. врезку), невозможность игры за «темных» и скудный набор играбельных рас (люди, эльфы, гномы и хоббиты) с лихвой компенсируются обилием доступных классов.

Champion – типичный берсерк. Наносит чудовищные повреждения холодным оружием, может использовать сразу два клинка одновременно. Captain – прирожденный лидер, повышающий мораль своих подопечных. Guardian – типичный «танк». В совершенстве владеет защитными приемами, что позволяет ему отвлекать на себя внимания противника. Hunter – знаток лесных троп и зверей, превосходно стреляет из лука. Рейнджер, одним словом. Burglar – вор. Умеет прятаться в тени и наносить удары со спины; неплохо разбирается в ядах. Песни и стихи менестреля (Minstrel) не только повышают мораль, но и придают сил в битве. Loremaster использует древние знания, чтобы залечивать раны своих спутников и отводить опасность.

ОЖИДАЕМОЕ ЧУДО

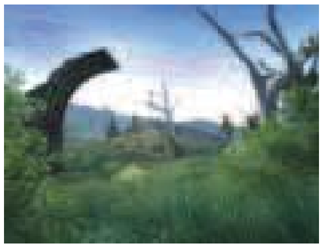
Сам геймплей не преподнесет каких-либо сюрпризов. Игра полностью ориентирована на сражения с монстрами, а это значит, что мы будем заниматься в основном прокачкой – выполнять сотни квестов и рубить тысячи монстров, дабы достичь нового уровня и стать еще чуточку сильнее.

Игровой мир делится как на общие локации, так и на генерируемые для каждого персонажа или группы отдельно. «Эксклюзивные» зоны призваны поддерживать сценарий: например, одно и то же место новичок и ветеран увидят в разном свете. Скажем, если первому какой-нибудь город предстанет во всем своем великолепии, то второй узрит лишь руины, поскольку он уже успел достигнуть того витка сюжета, в котором злобные бандиты сравняли поселение с землей. Вспоминаем Ascalon из ***Guild Wars***.

НАША ПРЕЛЕСТЬ?

LotRO – игра, ориентированная, в первую очередь, на фанатов «Властелина Колец». Не стоит ждать от нее чего-то оригинального – в лучшем случае мы увидим достойное воплощение идей конкурентов. Типичная MMORPG, которая на фоне череды подобных проектов выделяется лишь громкой лицензией. Если же ты к творчеству Толкиена относишься с прохладцей, я бы порекомендовал тебе обратить внимание на более любопытные разработки. Благо, только в этом году должны выйти ***D&D Online***, ***Tabula Rasa*** и ***Age of Conan: Hyborian Adventures***. PC

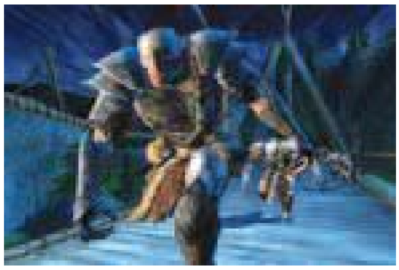
ОГРАНИЧЕНИЯ ЛИЦЕНЗИИ



Следует учесть, что Turbine располагает лицензией только на книги профессора. Воспользоваться узнаваемыми образами из кинотрилогии Питера Джексона турбинщики не имеют права. Даже не мечтай увидеть персонажей, похожих на Лив Тайлер или других звезд Голливуда.

О МОРАЛИ И НРАВСТВЕННОСТИ

Занятно, что в ***The Lord of the Rings Online*** не будет такого понятия, как «здоровье». Жизненные силы игроков здесь представлены в виде морали – именно этот параметр отвечает за количество хитпоинтов. Он будет подниматься в случае проведения успешных атак или же благодаря заклинаниям, а снижаться – от вражеских ударов либо проклятий. При падении показателя морали до нулевой отметки игрок не умирает. Однако стоит «упавшему духом» пропустить хоть один удар, как он тут же погибнет.





«Там чудеса, там духи бродят...»



Выходя из дома, проверьте – не оставили ли вы непотушенной сигарету...



Текст: Илья Азар



5 из 11 мячей сборной Аргентины забил спартаковец Кавенаги.



Очередной провал в обороне.

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Beautiful Game Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.championship-manager.co.uk
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

СНОВА МИМО КАССЫ?

Львиная доля всех футбольных игр появляется осенью, когда в Европе стартуют национальные чемпионаты. *Championship Manager*, с тех пор как попал в руки к Beautiful Game Studios, выходит в аккурат к началу российского первенства. В прошлом году первый их блин (*CM5*) получился несъедобным комом. Однако в *Championship Manager 2006* разработчики обещают исправить все огрехи и даже анонсировали несколько новых идей. Мы решили подогреть интерес к проекту, препарировав его бета-версию.

СТЫДНО, ГОСПОДА!

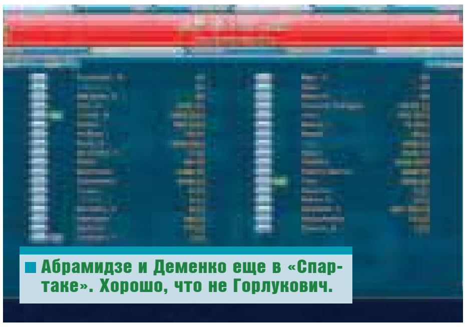
Одним из главных недостатков предыдущей части была чудовищная визуализация матчей. **BGS** услышала недовольные возгласы публики, собрала волю в кулак и сварганила настоящий 3D-движок. Теперь за происходящим на поле можно наблюдать аж с 11 разных точек. Однако моделей футболистов не жди, на смену кружкам пришли фигурки, похожие на шахматных слонов. В принципе, в трех измерениях следить за игрой действительно удобно: теперь хотя бы ясно, головой или ногами забил Кержаков (приблизить камеру, правда, нельзя). Хороша и гибкая настройка для просмотра моментов матча. В отношении эргономики и визуализации к движку претензий нет.

Но, к сожалению, футбол не стал осмысленнее. Игроки совершают немыслимое количество ляпов: флегматичные защитники дают форвардам выскакивать один на один с вратарями. Те в свою очередь не могут удержать мяч в руках и не покидают рамку ворот в нужный момент. Пасы прерываются или доходят до адресата совершенно стихийно, без всякой логики, а единоборства выглядят даже хуже, чем в CM5. Как же разработчикам не стыдно петь на своем сайте хвалебные оды такому убогому движку?!

Чудовищный 2D-движок из CM5 обрел трехмерность, но футбол остался таким же нелепым и убогим

ПОДВИЖКИ

Отчаянной попыткой спасти положение выглядит новая функция имени Романа Абрамовича – «покровитель клуба» (club benefactor). В BGS надеются привлечь новичков (вряд ли кто-то еще по доброй воле сменит давно уже



Абрамидзе и Деменко еще в «Спартаке». Хорошо, что не Горлукович.



Экран тактики. Ничего необычного.

вышедший ***Football Manager 2006*** на сырой CM) возможностью сразу заполучить большую сумму на трансферы и зарплаты хоть в клубе второго норвежского дивизиона. Так, к примеру, «Лидс» имеет на счету 20 миллионов фунтов (вместо одного-двух в обычном режиме). Правда, и спросит с тебя благодетель по максимуму. Кстати, в бете у меня необъяснимым образом пропадали деньги со счета.

Потрудились разработчики и над трансферами. В ***CM2006*** можно узнать, продается ли игрок и, если да, то за сколько (player enquiry). Это позволяет минимизировать затраты времени на переговорную волокиту. Очень раздражает, когда спустя неделю торговли узнаешь, что минимальная цена продажи выше твоего общего бюджета. Отмечу, что в FM эта опция уже давно реализована.

ПСИХОТЕРАПЕВТ

Согласно последней моде мира футбольных менеджеров в CM2006 много внимания уделено общению с игроками. Так, появилась «система счастья» (happiness system), включающая в себя около 30-ти радостных и горестных событий в жизни футболиста, на которые он реагирует соответствующим образом. Сумма настроений всех спортсменов формирует общекомандное настроение.

Но главное, что тренер может поговорить с каждым игроком, убедить его, что нет причин грустить или, наоборот, разделить с ним радость. Например, если футболист расстроен тем, что не попадает в основной состав, есть три возможных реакции: «ты прекрасный игрок, но находишься в плохой форме», «команда и без тебя играет отменно» или «при нынешней тактике тебе нет места на поле».

НАДЕЕМСЯ НА ЛУЧШЕЕ

CM5 очень хвалили за скорость игры. Теперь разработчики воспряли духом настолько, что ввели режим «симуляции мира» (simulate world), где полноценный чемпионат проходит не только в выбранных странах, а во всем мире. При этом обещается, что заметного влияния на скорость это не окажет. Приходится верить на слово, но пока, по моими субъективным ощущениям, бета CM2006 и с одним чемпионатом «бегает» медленнее FM2006.

В целом от игры остались, прямо скажем, не самые радужные впечатления. Разработчикам Championship Manager вновь нечем крыть карты авторов Football Manager. Если стагнация серии продолжится, ей может вскоре прийти конец. Но с окончательными выводами пока подождем – время отладить движок еще есть.

ПОКА ХВАТАЕТ



В *Championship Manager 2006* не будет ни одной новой «играбельной» страны. Список остался тем же: 26 стран и около 75-ти национальных лиг. Впрочем, уже в следующей версии обещают чемпионаты Уэльса, Ирландии и Австралии. А пока разработчики добавили несколько южноамериканских кубков, в частности Кубок Судамерикана (аналог Кубка УЕФА).

ИСТОРИЯ КОНФЛИКТА



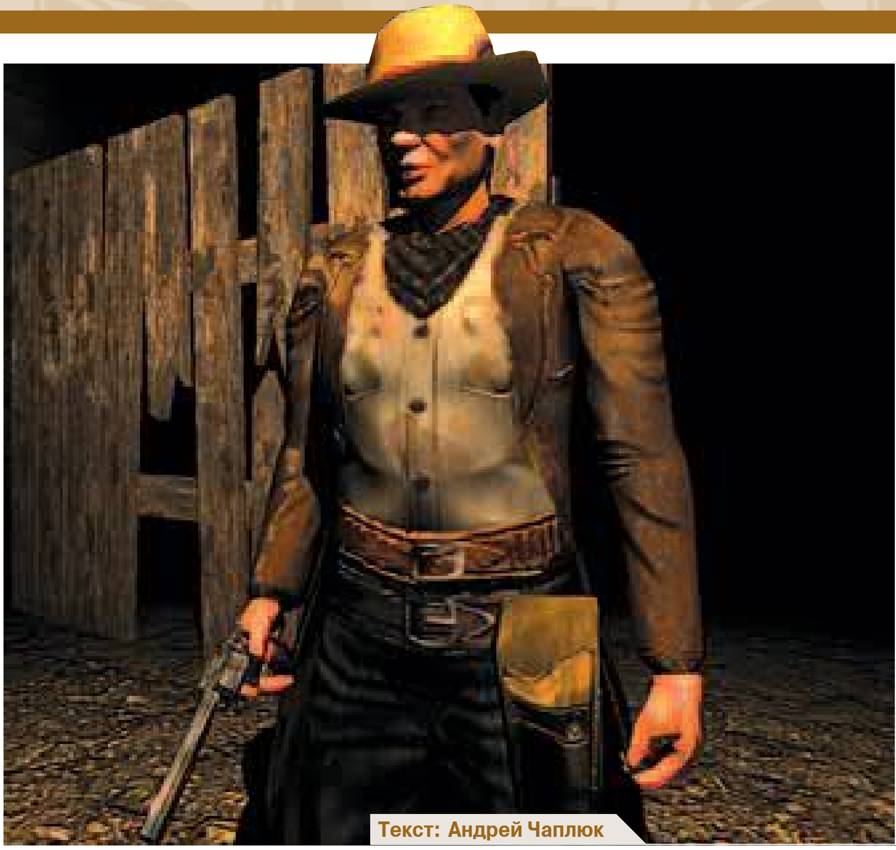
Название ***Championship Manager*** всегда ассоциировалось с компанией **Sports Interactive**, которая более 10-ти лет делала игры под этим лейблом. Однако после издания ***Championship Manager: Season 03/04*** дорожки SI и ее издателя **Eidos** разошлись. Разработчики забрали с собой код и базу по игрокам, а издателю досталось легендарное имя. С тех пор SI под маркой ***Football Manager*** продолжает делать лучший в мире менеджер, а Eidos доверила святое новичкам из **Beautiful Game Studios**.



У игроков «Челси», даже сданных в аренду, есть «история».



Настройка «ключевых моментов» матча.



Текст: Андрей Чаплюк



Можно ли будет извлекать топор из тушки недруга – неизвестно.



В ближнем бою топор – страшное оружие.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Darkroom Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.darkroomstudios.com/content/view/25/39
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

LAWMAKER

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ

Любовь к подражанию или элементарная лень частенько побуждают разработчиков слямзить у конкурентов идейку-другую. Особенно «повезло» серии *GTA*, успех которой не дает покоя многим разработчикам и издателям. Правда, пока одни копировали GTA подчистую, другие не постеснялись добавить к удачному рецепту что-нибудь свое.

По такому пути пошли создатели ***GUN*** – игры, сочетающей в себе GTA-образный геймплей и колорит Дикого Запада. Эксперимент оказался удачным, поэтому вслед за GUN бодрыми шагами засеменил и ***Lawmaker*** – очередной вестерн, повествующий о неотвратимости возмездия.

Сюжет по всем признакам подходит под определение «классический». Отслужив десять лет в армии и утолив свою страсть к путешествиям, Кольт (Внимание! Говорящее имя!) Кауфман возвращается домой. Но вместо радушного приема и сытного обеда его ждут обугленные руины фамильного особняка, труп отца и целая толпа кровожадных бандитов. Как в такой ситуации поступит настоящий ковбой? Конечно, возьмет верный «кольт» и пойдет наводить порядок.

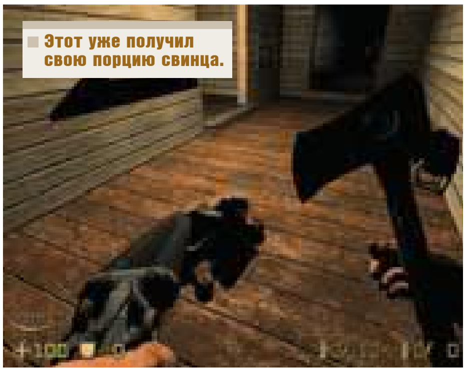
Ты можешь всадить противнику в живот заряд дроби, а потом ловким ударом топора обезглавить парня

ДРУЗЬЯ КОВБОЯ

Вершить правосудие Кольту, помимо его огнестрельного тезки, помогут обрез, топор и динамит. На первый взгляд арсенал кажется скудным. Действительно, в игре ты не найдешь снайперских винтовок, пулеметов, гранатометов и другой экзотики. Зато каждый ствол в Lawmaker обладает своими преимуществами – главное выбрать нужное оружие по ситуации. Например, с обрезом наперевес удобно сражаться на коротких дистанциях. А во время драки в тесном салуне в ход идет топор. Динамит – вообще универсальное оружие. Во-первых, динамитные шашки можно использовать как гранаты. Во-вторых, их разрешат закладывать под мостами и зданиями, в шахтах, ну и еще кое-где. Надо только приметить правильное место.

Мистер Кольт отменно пользуется обеими руками, и это позволяет решать все проблемы в два раза быстрее. Всадить противнику в живот заряд дроби из обреза, а потом ловким ударом топора обезглавить парня – обычное дело в Lawmaker. И даже если вдруг закон-


Кожаный плащ – не самая лучшая защита от пуль.


Этот уже получил свою порцию свинца.

чатся патроны, беззащитным ты не будешь: топору боеприпасы ни к чему, а в руках мастера он превращается в страшное оружие.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ

Разработчики обещают чуть ли не полную свободу. Конечно, особо торопливые могут тут же броситься на поиски обидчиков и буквально за несколько часов добраться до финальных титров. Но при этом все самое интересное, скорее всего, останется за бортом, а посему спешить не стоит. Поводов притормозить и оглядеться будет предостаточно. Например, не обязательно выступать в роли добропорядочного гражданина. Надоело отлавливать разбойников? Бери в руки верный «кольт», седлай коня и вперед – грабить банки и дилижансы, пугать мирных горожан, устраивать драки в салунах и творить другие бесчинства. Особо упорные злодеи смогут даже сколотить собственную банду.

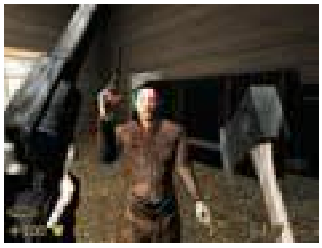
У «добрячков» же рано или поздно появится возможность стать шерифом в каком-нибудь захудалом городишке и провести остаток жизни, оберегая его жителей от разбойников. Ну, а когда денег накопится больше, чем ты сможешь потратить в магазине, наступит время навестить казино. Там тебя быстренько избавят от лишней наличности с помощью партии в покер или рулетку.

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Darkroom – не самая богатая студия, а лицензии на использование патентованных движков нынче дороги. Поэтому покупке готового графического «мотора» разработчики предпочли изготовление собственного. Последний, нужно признаться, оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, на скриншотах видны бескрайние и очень симпатичные открытые просторы. В списке обещаний также можно обнаружить скелетную анимацию и обширный набор погодных эффектов. Но наметанный глаз тут же замечает блеклые текстуры. Причина банальна: игра выйдет не только на PC, но и на старушках Xbox и PlayStation 2.

Впрочем, за несколько месяцев движок вполне могут подтянуть. А захватывающий игровой процесс позволит с лихвой окупить огрехи графики. Поэтому если обещания разработчиков окажутся правдой, мы будем готовы закрыть глаза на техническое несовершенство Lawmaker.

БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ

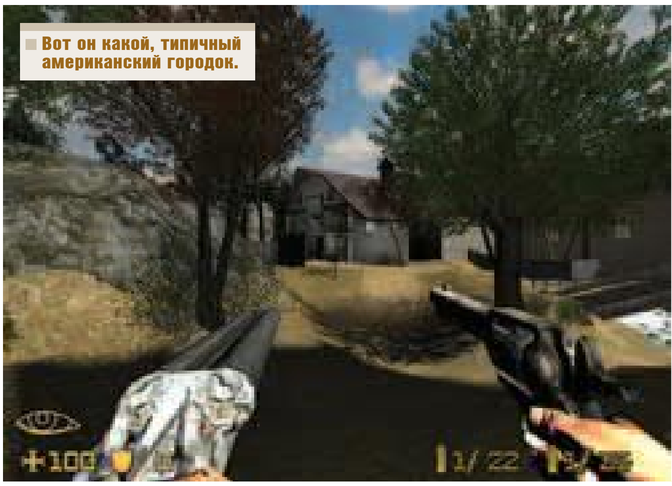

В *Lawmaker* обязательно будут дуэли. Видимо, под них и затачивается тот самый революционный интерфейс. Ведь чем проворнее ты будешь выхватывать револьвер из кобуры, тем меньше шансов отправиться кормить койотов.

МИРОТВОРЕЦ

Имя нашему герою дал легендарный Colt M-1873 Peacemaker. Эта модель была принята на вооружение армии США в 1873-м году, но популярность «Миротворца» вышла далеко за пределы Северной Америки.

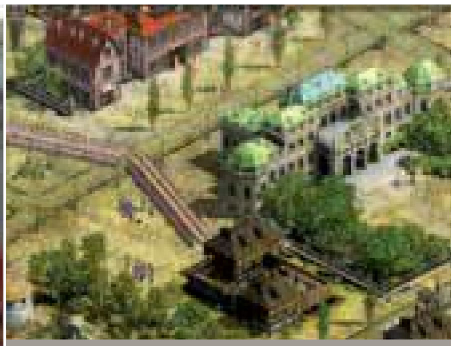
В 1956-м году фирма Colt возобновила производство Peacemaker. В 1974 году, из-за износа оборудования, которое не меняли почти 100 лет, выпуск револьверов был остановлен. Но через два года его возобновили. Штамповать знаменитые револьверы продолжают и по сей день.



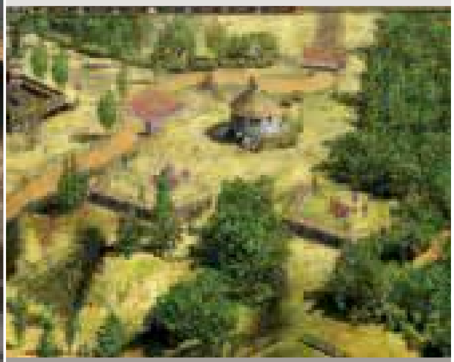

Вот он какой, типичный американский городок.


Можно ли срубить дерево? Мы пока не можем ответить на этот вопрос.





Движок «Казаков II» – лучший симбиоз 2D- и 3D-графики.



Классика жанра: артиллерия на холме у леса.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК	GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.cossacks2.ru
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2006 года

Текст: Роман "ShaD" Епишин

КАЗАКИ II: БИТВА ЗА ЕВРОПУ

СКАЖИ-КА, ДЯДЯ, ВЕДЬ НЕ ДАРОМ…

ИЗ НЕВОШЕДШЕГО



Помимо новых кампаний и битв обещан широчайший выбор отдельных карт, как для многопользовательской, так и для одиночной игры. Все это великолепие будет полностью автономно и не потребует установки *«Казаки II: Наполеоновские войны»*.

«*Казаки*» возвращаются, как завещал бессмертный Тарас Бульба. Единожды вырвавшись на европейские просторы, они уже не оставят в покое эту часть света, ни реальную, ни виртуальную. Под занавес уходящего года, когда январский и февральский номера едва ли не лопались от сочной информации, GSC анонсировала дополнение *«Казаки II: Битва за Европу»*, и мы о нем, как видишь, не забыли.

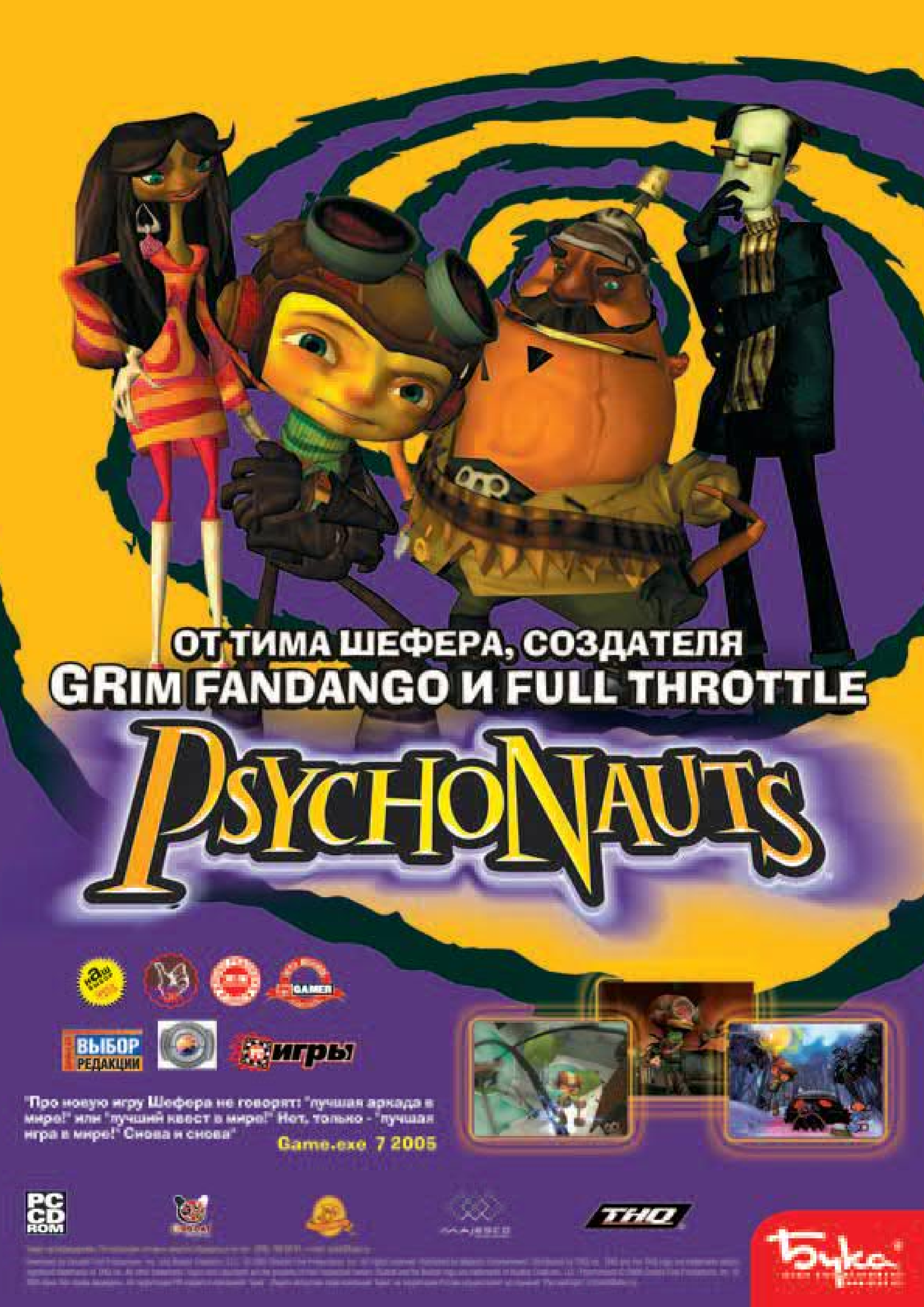
Утрамбовать в одну игру все крупные сражения эпохи наполеоновских войн физически невозможно, а потому нас снова приглашают в девятнадцатый век. За прошедший с момента выхода оригинальной второй части год виртуальная Европа порядком растолстела. На ее карте появилось двенадцать новых секторов, куда аккуратно вписались целых три не представленных ранее нации. К сражениям решили подключить Герцогство Варшавское (поляков), Рейнский союз (немцев) и Испанию (испанцев, как ни странно). Каждый из трех претендентов на власть и могущество придет со своей уникальной архитектурой и оригинальными войсками. Поскольку общеобразовательной задачи с «Казаков» не сняли, каждый воин (будь то всадник или пехотинец) сопровождается подробным описанием, а его вооружение и обмундирование воспроизводится в строгом соответствии историческим реалиям.

Для всех трех новых народов разрабатываются сюжетные кампании, четвертая же посвящается французам – войны-то, как никак, наполеоновские. На радость патриотам в игре наконец-то появится Бородинское сражение, загадочным образом ускользнувшее от нас в предыдущей игре. Коллекцию исторических баталий также пополнят легендарная Битва при Ватерлоо и грандиозная «Битва народов» – эпическое сражение, состоявшееся в октябре 1813-ого года близ Лейпцига.

Дабы принять участие в завоевании Европы смогли все желающие, программисты **GSC** подвергли тщательной ревизии игровой движок.

Можно ли ждать большего от простого аддона? Пожалуй, что нет. GSC подошла к разработке со свойственным ей усердием и трудолюбием. Остается лишь дождаться релиза, запланированного на вторую половину года.

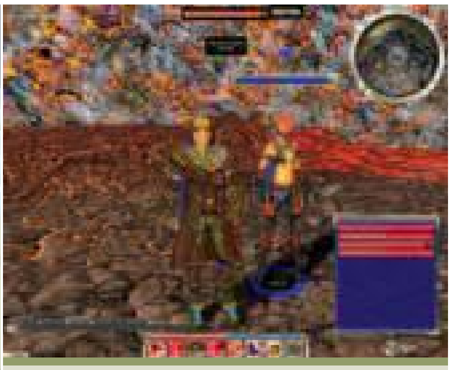
За прошедший с момента выхода второй части «Казаков» год виртуальная Европа порядком растолстела



ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE
PSYCHONAUTS
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
игры
"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"
Game.exe 7 2005
PC CD ROM
THQ
Бука



Текст: Александр Мельников



Сладкая парочка.



Тот самый «лягушатник» для новичков.

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
NCSoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
ArenaNet Inc.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.guildwars.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2006 года

GUILD WARS: FACTIONS

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ ГРЯДЕТ

Свершилось! ArenaNet и NCSoft разродились анонсом долгожданного дополнения к одной из лучших MMORPG прошлого года. Ветер перемен не только сдует с ролевых территорий осевшую за год пыль, но и взбодрит тех, чьи сердца навеки отданы битвам с себе подобными.

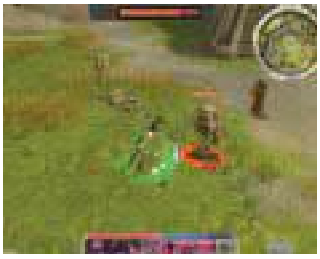
Мы не стали ограничиваться слащавыми описаниями из пресс-релизов, а решили кинуться прямиком в эпицентр событий. С 20 по 22 января на серверах игры проходил презентационный уикенд: любой обладатель аккаунта ***Guild Wars*** мог сам «пощупать» большинство нововведений адд-она практически без ограничений. Разумеется, мы не могли упустить такую возможность и осмотрели дополнение почти со всех сторон.

В этот раз разработчики позаботились о новичках. Теперь в их распоряжении есть превосходная тренировочная база, где не только можно потестировать навыки персонажа в спокойной обстановке, но и немало узнать о различных тактиках боя. Ребята из **ArenaNet** пытаются втянуть все больше людей в битвы между гильдиями, демонстрируя преимущества сражений на аренах перед прохождением сюжетной линии. Похвально!

Еще одним очень приятным дополнением стало появление двух новых классов. Ряды бойцов пополнились Убийцами (Assassin) и Ритуалистами (Ritualist), которые здорово отличаются от остальных героев. Теперь лидирующим гильдиям добавится мороки с изучением слабых и сильных сторон этих персонажей, дабы разработать новые стратегии победы. Все три дня арена была переполнена представителями новоиспеченных профессий, испытывающих свои возможности.

Глобального увеличения территории не предвидится, но «земельный вопрос» все-таки затронут будет. Основные сражения переместятся в район появившихся совсем недавно Безымянных Островов. Плюс обещают подключить парочку свеженьких игровых зон внушительных размеров. Для каждой предусмотрена отдельная сюжетная линия и боссы. Однако об этом пока можно судить лишь по скриншотам, выложенным на официальном сайте. Жаль, но в ходе открытого тестирования не удалось оценить реализацию глобального противоборства двух фракций – основной идеи дополнения. Эта функция станет доступна только после релиза. Как всегда, самое сладкое оставили на потом...

ВЕЛИКИЕ КОМБИНАТОРЫ



Чрезвычайно интересно реализованы умения Убийцы. Многие приемы можно использовать лишь в связке с какими-то навыками. Об этом, кстати, многие не догадываются, поэтому продолжают по-старинке просто тыкать противников кинжалами.

Основные сражения переместятся в район появившихся совсем недавно Безымянных Островов


Звездный Десант
"Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:
"Ни шагу назад!"
STRANGELITE
Бука





Этот чокнутый профессор, похоже, будет нашим духовным наставником.



В некоторых местах будут появляться видеоподсказки.

Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Action / Platform
ИЗДАТЕЛЬ
Schanz International Consultants
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Play Ten Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Nexgen Studio / Twelve Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.twelvegames.com/crashdummy.htm
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

CRASH DUMMY VS. THE EVIL D-TROIT

ПИВНАЯ БАНКА ПРОТИВ ЗЛОДЕЯ ОЧАКОВА

МИР, ДРУЖБА, ЛЮБОВЬ



Одним из достоинств игры авторы считают отсутствие насилия. Еще бы, ведь из раздолбанных манекенов не льется кровь и не вываливаются кишки. Но подумали ли разработчики о чувствах этих несчастных созданий? Очень сомневаемся!

Есть такая неприятная для автомобиля и еще кое-кого штука – crash test. Берут новехонькую машину, сажают туда специальный манекен (это, между прочим, наш сегодняшний герой – аплодисменты, пожалуйста), обвешивают датчиками и на полной скорости впечатывают тачку в стену. А потом изучают результаты...

Будь ты манекеном, как думаешь, долго бы протянул? Нравилась бы тебе такая жизнь? Думал бы ты об электроовцах?

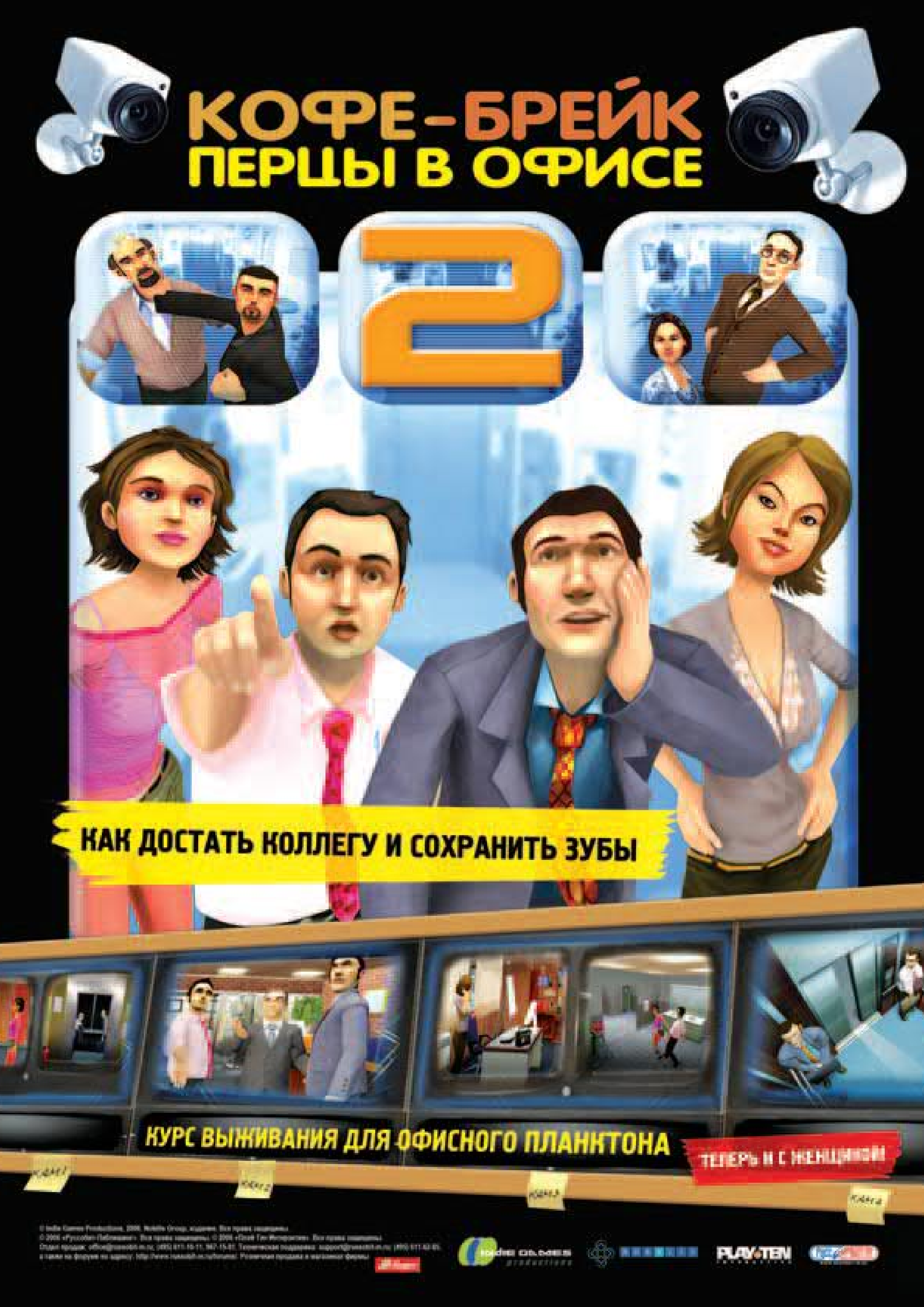
А вот герою игры, название которой чересчур длинно, чтобы писать его слишком часто (см. шапку статьи), такое существование было вполне по душе. Знай себе, долбись лбом об бетонную стенку или разбивай головой лобовое стекло очередного драндулета. Сказка!

Но нет. Злобный доктор D-Troit (имя это читается как «Детройт» и недвусмысленно намекает на нелюбовь авторов игры к автомобильной столице США) создает армию манекенов нового образца. Злющих, как и сам профессор, в биографии которого немало страшных тайн. При помощи орды человекоподобных уродцев ученый муж, видимо, собирается захватить мир или хотя бы заполучить власть над индустрией тестирования автомобилей на прочность. А начал он с банального разрушения лаборатории, где главный персонаж столько раз получал черепно-корпусные травмы разной степени тяжести. А затем – о, ужас! – похищает и разбирает на части подружку героя. Нужно проучить мерзавца!

Воздержимся же от традиционных шуток на тему «что они курили?» (ведь даже дети знают: курят либо табак, либо... не табак!) и поговорим о геймплее. Приключения Манекена разработчики «запихнули» в обертку редкого нынче жанра «платформер». Проще говоря, бежим, прыгаем, лупим врагов, задаем перцу боссам и несемся дальше. Особенными подробностями разработчики с нами так и не поделились.

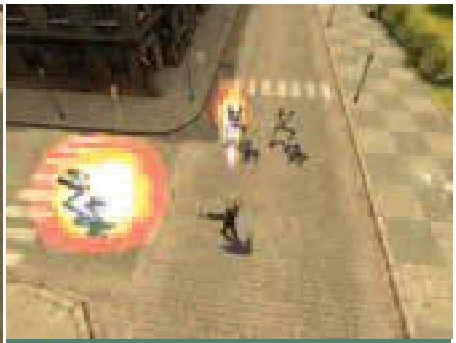
Зато традиционных обещаний по части качества графики – вагон. Тут тебе и голливудского качества спецэффекты (огонь, вода и прочие природные явления), и «живая» физика движка **Havoc**. «Для простенького платформера – очень даже неплохо», – подумаешь ты. А потом взглянешь на скриншоты и несколько огорчишься – ведь там обещанным великолепием пока что даже не пахнет. Может, еще исправят сей недостаток?

В борьбе с неприятелем Манекенчик будет использовать таинственные и смертоносные crash test weapons

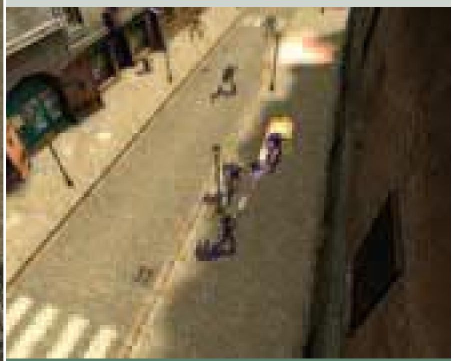


КОФЕ-БРЕЙК
ПЕРЦЫ В ОФИСЕ
2
КАК ДОСТАТЬ КОЛЛЕГУ И СОХРАНИТЬ ЗУБЫ
КУРС ВЫЖИВАНИЯ ДЛЯ ОФИСНОГО ПЛАНКТОНА
ТЕПЕРЬ И С ЖЕНЩИНОЙ!
PLAY TEN





Четыре руки обеспечивают отличное огневое покрытие.



Для ближнего боя сгодится огнемет.

Текст: Сергей "Loki" Еркин

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Napoleon Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.napoleongames.cz/main.php?language=1&section=24
ДАТА ВЫХОДА	2006 год

ПЯТЫМ БУДЕШЬ?



Первым проектом Napoleon Games, замеченным игровой общественностью, стал оригинальный приключенческий экшен *The Fifth Disciple*. Несмотря на графику в стиле ретро, игра оказалась на удивление многогранной и захватывающей.

MUTANT

МЫ НЕ ЖАЛКИЕ БУКАШКИ…

Честно говоря, короткие и понятные названия игр начинают доставлять мне некоторое иррациональное удовольствие. Не тебе *Forsaken Lords of the 7-th Netherealm XIII: The Bloody Revenge of the Third Prince of Acheron X*, а просто и ясно – *Mutant*. Сразу можно предположить, кто в танке, кто против танка и по каким степям этот танк разъезжает. А конкретика приложится в процессе.

Собственно, о танках – это я зря. Пока ни бронированных монстров, ни японских пятистрочных стихотворений «танка» в игре ***Mutant*** обнаружено не было. На данный момент у нас гарантированно имеется лишь один мутант о четырех руках. На своем сайте разработчики рассказывают душещипательную историю о происхождении этого чуда-юда. Став жертвой сребролюбия собственной бабки, вполне обычный пацан попал в секретную лабораторию. Под действием некого излучения дитя прибавило метр в росте, набралось сил, вырастило лишнюю пару рук и научилось дышать под водой. В один прекрасный день мальчик сумел выбраться в город, который к тому времени успели оккупировать орды крайне агрессивных неведомых зверушек. Почуявший свободу герой счел, что настало время поразвлечься, взял в каждую руку по стволу – и началось веселье.

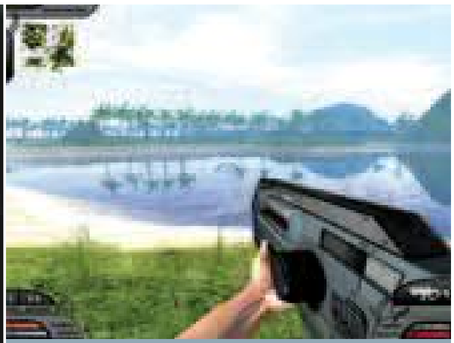
Mutant навевает воспоминания о ***Expendable*** – одной из первых трехмерных вариаций на тему бессмертной ***Contra***. Но экстравагантная внешность протагониста не могла не наложить на геймплей свой отпечаток: на небывалых способностях мутанта и построен весь игровой процесс. В каждую из четырех рук герой может взять что-нибудь огнестрельное. Действуя независимо друг от друга, руки будут автоматически брать врага на прицел. Однако игра позволит и нам самим управлять одной или несколькими конечностями персонажа, сеять вокруг смерть и разрушение. Как это будет реализовано, пока непонятно, однако звучит заманчиво. На тему прочих умений героя создатели игры пока не распространяются, предлагая вместо этого полюбоваться скетчами и скудным набором скриншотов. Глядя на последние, не застываешь в немом восторге, хотя и за бумажным пакетиком рука тянуться не спешит: качественные текстуры, сносная архитектура, внятные модели. И то хорошо!

Mutant весьма похожа на Expendable – одну из первых трехмерных вариаций на тему бессмертной Contra



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Магия Крови
"Магия Крови – совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" – "XS", 09'2005
"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." – "Страна игр", 11'2004
"PC Игры", 11'2005
1С ФИРМА "1С"
SKY FALLEN
© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.





Пятно неприятного цвета в верхнем левом углу – это не клякса, а карта мира.



Мне бы шашку да коня и на линию огня!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Fy Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fysoftware.com
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

WANTED!



Fy Software ищут издателя. Если ты подумываешь стать издателем, пиши сюда: bruno@fysoftware.com – чем черт не шутит, пока святые спят! Игра-то не самая плохая; при умелом продвижении в народ вполне может толк выйти!

Текст: Алекс Глаголев

VATAN

НЕ ВСЕ FARCRY, ЧТО В ТРОПИКАХ

Выдумать что-нибудь свеженькое – дело не из легких. Не успел вякнуть «Эврика!», глядь, а это уже было. И то было. И се. Куда ни плюнь – или свалка истории, или анналы, в лучшем случае. Тьфу! Вот, опять во что-то попал. Ой, батюшки, *Vatan*!

Двадцать третий век, далекое-предалекое будущее. Травка зеленеет, солнышко блестит. Галактика подчистую колонизирована. Некая громадная Корпорация (почему-то безымянная) создает оружие массового поражения, чтобы массово поразить некую Республику, которая, кстати, тоже без названия. По всему видать, после колонизации не густо стало в галактике с республиками, если им даже имени не требуется для опознания. В общем, отечество в опасности. Все идут на. Я хочу сказать, на борьбу. То есть, не все, а только ты. Ты ж ведь у нас легионер – слуга царю, отец солдатам (правда, непонятно, какой армии). Без тебя никак! Так что давай, мил человек, шашку в зубы и вперед – мир спасать.
Такая вот новая песня о старом.

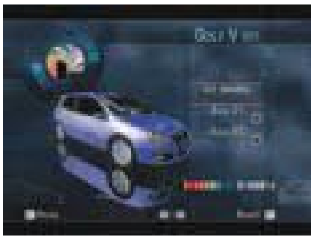
Vatan совместит в себе традиционный шутер от первого лица и самую что ни на есть настоящую RPG

Что тебя ждет, если верить разработчикам? Исследование многочисленных планет. (На картинках планеты все как одна смахивают на тропики ***FarCry***.) Блуждание по космическим базам. (Базы напоминают ***Doom 3*** – тоже неплохое, кстати сказать, напоминание.) Еще обещаны какие-то высокие технологии, правда, пока непонятно – зачем? Известно о них одно: технологии такие же высокие, как Джомолунгма, и такие же мудреные, как китайская грамота. Все перечисленное, по замыслу создателей, должно донельзя разнообразить геймплей.
Да, чуть не забыл! Есть ведь еще движок. Мощный, как Арнольд Шварценеггер, и красивый, как Мерелин Монро. Благодаря этому чуду двоичной мысли ***Vatan*** совместит в себе шутер от первого лица и самую что ни на есть настоящую RPG, а также безбрежные солнечные тропики и темные закоулки космических станций. А еще, если движок на спину перевернуть, он глаза закрывает и «мама» говорит! Имя ему Реалистичный Физический Движок – именно так, с большой буквы. Разработчики с придыханием добавляют в скобках: Newton game dynamics. Что и говорить, Ньютон в неоплатном долгу!
В конце принято писать «ждать осталось недолго», но об игре уже давненько не слыхать ничего нового. И нам остается просто – ждать. Пожалуй, с нетерпением.


АЛЬПИЙСКИЙ ПАТРУЛЬ
ВЕРСИЯ 4.0
D-HECE
СПАСЕНИЕ ВАШИХ ЖИЗНЕЙ – ЭТО ИХ РАБОТА!
В основе игры - самый дорогостоящий проект австрийского ТВ!
gfi
Руссобит-М
RTL
PLAYTAINMENT



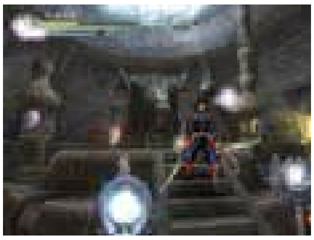
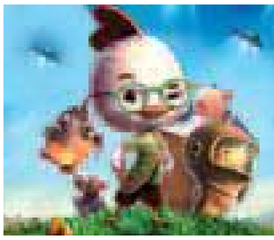
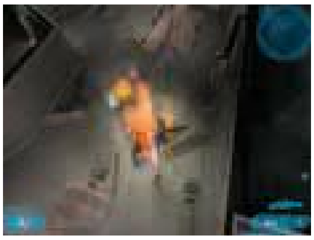
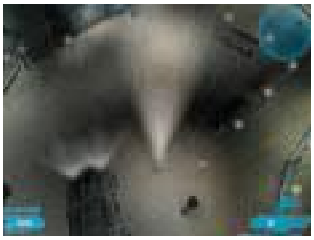


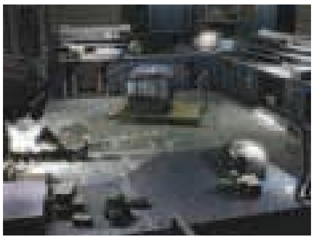


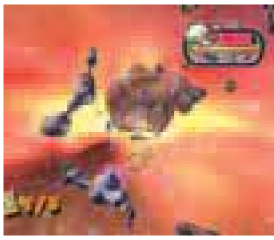








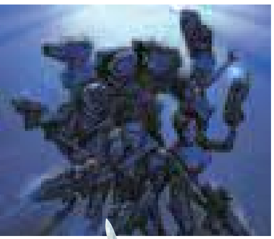
НЕ БУДИ ЛИХО

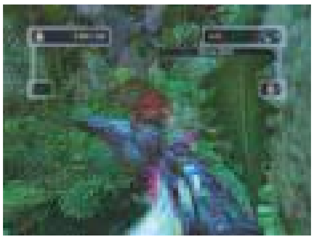
Помнится, месяц назад мы сетовали на то, что играть, дескать, не во что. Обленились разработчики, хороших игр не делают. И что в результате? А в результате нам некому давать звание «Игра месяца». И будет это нам уроком. В час тягот и лишений не стоит роптать на судьбу, лучше уж смотреть в будущее с оптимизмом. Ну, а раз с «Игрой месяца» не все слава богу – поговорим о «Золотых кулерах», которые мы не могли не вручить.

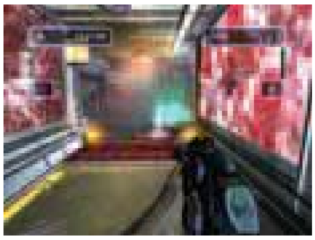
Первым «Кулером» награждается ***Onimusha 3***. Проект этот относится к редкому виду удачно портированных на PC игр с консолей. И пускай графика устарела, а управление порой способно довести до белого каления. Зато у игры есть сильный сценарий, увлекательные сцены мордобития и Жан Рено в роле одного из главгероев.

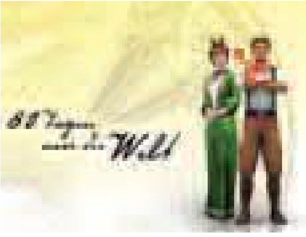
Второй «Кулер» уходит игре ***«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»***. Думаю, любители ретро поймут наш выбор. Оригинальные ***«ПЗ»*** были чуть ли не первой отечественной RPG в трех измерениях. Продолжение же развивает идеи предтечи и увлекает интересным сюжетом.

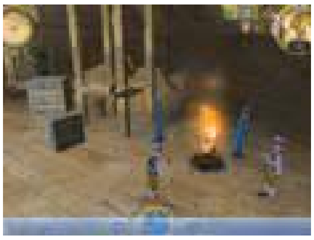


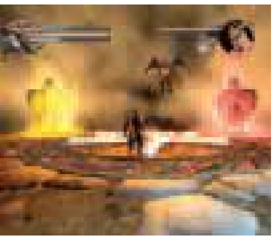




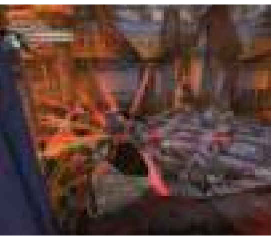


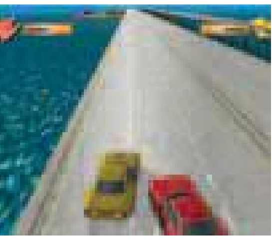






РЕЦЕНЗИИ





СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

WORLD RACING 2

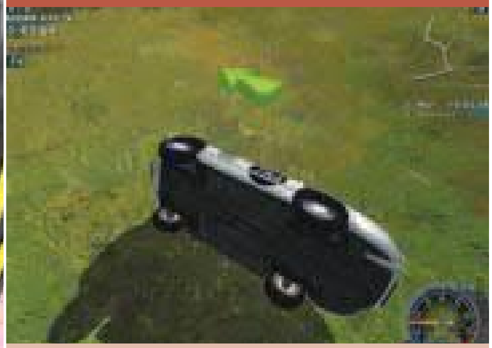
БЫСТРЕЕ ВЕТРА



Текст: Борис Соколов



Джип надо обгонять поаккуратнее. А вдруг там братва с волынами?



Стрелки-указатели уже не помогут. После такого приземления встать на колеса не получится даже у самого крутого водителя.

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Synetic
ПОЙДЕТ
Процессор 1,8GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2,4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До шести
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playlogicgames.com/worldracing2

Есть такие рэйсинги, играя в которые думаешь: «Вот ведь как хорошо-то и привольно живется профессиональным гонщикам! Знай себе, катайся на дорогущих тачках, да еще и на виллу зарабатывай в процессе. Сказка, а не жизнь!»

World Racing 2 – как раз подобная игра. Простая, понятная, веселая, с огоньком. А что до регулировки впрыска топлива и угла наклона антикрыла – так это вам, батенька, нужно смотреть в сторону ***GTR***. У нас тут развлекаются, а не работают. И пусть с жизнью все это не имеет ничего общего – главное, чтоб скучать не приходилось! Вместо руля, сразу предупреждаем, лучше обзавестись геймпадом. Законы физики в World Racing 2, конечно, соблюдаются, но все больше для вида. Если что не так сделаешь – вылетишь пару раз за гонку на обочину, всего-то. Модель повреждений ничуточки не пугает. Самое страшное, что может случиться с твоим болидом, – это погнутый бампер да пара царапин на корпусе. Естественно, никакого влияния на поведение машины на трассе повреждения не оказывают.

В БИТВЕ ЗА «СКОРОБАКСЫ»

Помимо сетевой игры на шестерых человек, World Racing 2 может похвастаться лишь двумя однопользовательскими режимами: «свободным заездом» и «карьерой». Ведь не считать же, на самом деле, участие в демонстрационной гонке и сдачу экзамена на водительский сертификат серьезными занятиями, верно? Впрочем, очень скоро становится ясно: «сладкая парочка» игровых режимов вместила столько, что мало не покажется никому.

«Карьера» не состоит из череды бесконечных заездов, а выглядит как подборка разнообразных заданий для водителя. Пока не прошел первую миссию, до второй не допустят – и так до конца. Для каждого задания тебе выдают новый автомобиль (марки частенько разные, так что проехать все на одной машине не получится), отправляют на трассу и заставляют выделывать что-нибудь эдакое, непростое. По заявлениям разработчиков, среднестатистический игрок потратит на «карьеру» около 60-ти часов – не меньше.

За качественно и красиво выполненное задание, естественно, полагается вознаграждение в местной валюте. Называется она speedbucks, то бишь «скоробаксы». Честно заработанную наличность можно обменять на новые машины и разрешение посетить закрытые трассы для свободных заездов.

В режиме же «свободного заезда» тебе разрешают поучаство-

В режиме карьеры вместо череды нескончаемых заездов тебя ждет набор разнообразных задорных заданий

О КОМПАНИИ

Немецкая компания Synetic была образована в 1996 году пятью выходцами из Ascaron. Первое творение разработчиков появилось на свет в 1997 году и называлось оно *Have a N.I.C.E. day!*. Затем были гонки *N.I.C.E. 2* и *Mercedes-Benz Truck Racing*. Наибольшего успеха достиг вышедший в 2003 году проект *Mercedes-Benz World Racing*.







вать в различных автозабавах: от обычных кольцевых покатушек до гонок на выбывание, где каждый круг отсеивается гонщик, пересекший последним финишную полосу. Параметры заездов поддаются регулировке, и ты всегда можешь настроить трассу «под себя».

МНОГО ХОРОШО ТОЖЕ ПЛОХО

В первой части разработчики уделили повышенное внимание автомобилям Mercedes-Benz (она даже называлась ***Mercedes-Benz World Racing***), «позабыв» про другие известные имена. Размышляя о продолжении, **Synetic** посматривала в сторону «народной марки» Volkswagen и даже заключила соглашение с представителями Volkswagen AG. Вторая часть «Гонок мира» должна была носить гордое имя ***Volkswagen World Racing 2***, но ребята решили не мелочиться и купили еще несколько лицензий. В результате мы получили просто World Racing 2 и огромное количество автомобилей самых известных марок в придачу.

Стремление к разнообразию, впрочем, сыграло с разработчиками злую шутку: с современными немецкими гоночными машинами соседствуют британские раритеты и даже огромные джипы. Разумеется, все они разбиты на классы – именно поэтому в одних категориях машин хоть отбавляй, зато в других наблюдается некоторый дефицит.

Гараж тут как тут, но в моторе тебе покопаться никто не даст – тюнинг отсутствует, как класс. Зато разработчики заключили эксклюзивное соглашение с известной фирмой CFC CarFilm Components, производящей модные автоприбамбасы. Так что можешь смело отправляться в виртуальный магазин для покупки различного имиджевого хлама. Позволяется также разукрасить болид как рождественскую елку – на зависть соперникам.

ХОРОШИСТЫ

Игра не выглядит технически устаревшей, однако регулярно ощущается нехватка чего-нибудь запоминающегося. В то время как одни трассы (Египет, Италия, Майами) радуют глаз, другие хочется поскорее проехать и больше никогда не видеть. Оказывается, дело в том, что большие открытые пространства создавались при помощи технологии *3D Landscape Engine*, а закрытые автобаны моделировались по старинке – вот и получился некоторый диссонанс.

Негатив скрашивают различные спецэффекты вроде дождя, тумана и настоящего живого неба – они здорово оживляют картинку. Удручает только отсутствие заездов в темное время суток – ведь гонки под лучами неона были бы очень зрелищными.

САМ СЕБЕ ЦАРЬ!

Несмотря на простенькую гоночную модель и незамысловатую графику, игра цепляет. Стоит сесть за компьютер, чтобы покататься часок-другой, глядишь, а ночь уже незаметно пролетела, и за окном брезжит рассвет.

Конечно, серии ***Need for Speed*** эта игра – не конкурент, но свою аудиторию она найдет. Ведь самое главное – задор и привлекательность, а этого у World Racing 2 в избытке.

ФАКТЫ

- **160** разнообразных трасс
- **100** занятных водительских заданий
- **90** различных моделей машин
- **17** известных автомобильных марок
- **200** разновидностей повреждений



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.4



Потрясающая детализация капота. При желании можно разглядеть любую мелкую царапинку.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Игра нагло берет тебя за шкирку, с крючка не соваться, хоть ты тресни.
− Избыток аркадных элементов может не понравиться любителям симуляторов.

ГРАФИКА 7.0

+ Великолепно смотрится местность с большими открытыми пространствами.
− Некоторым автомобилям не помешала бы дополнительная порция полигонов.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Звук не раздражает, а музыка вообще выше всяческих похвал.
− Композиций мало, поэтому они часто повторяются. Требуем добавки!

ДИЗАЙН 8.0

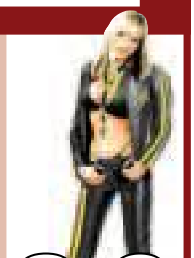
+ Что ни трасса, то новая порция радости. Дизайнеры поработали на славу.
− На фоне скоростных заездов очень бледно выглядят гонки через чекпоинты.

ИНТЕРФЕЙС 7.0

+ В меню можно ознакомиться с техническими характеристиками автомобилей.
− Управление мышью отсутствует как таковое.

ИТОГО

Простые, но от того не менее увлекательные аркадные гонки.



8.0

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЯПОНЦА ВО ФРАНЦИИ



Текст: Сергей "Loki" Еркин



Судя по цвету лица, Ранмару нервничает пуще Саманоске.



Даже от таких мощных энергетических сгустков спасает обычный блок.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Capcom
ПОЙДЕТ	Процессор Pentium III 933MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, DirectX 9.0 совместимый)
ПОЛЕТИТ	Процессор Pentium IV 2,4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, DirectX 9.0 совместимый)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.capcom.com/oni3.html

Из краев консольных заглянул к нам японский гость. Не то чтобы мы заждались, однако вести о его прибытии были получены довольно давно. В своих приставочных землях герой сегодняшнего обзора снискал немалую славу. Посмотрим, как проявил себя удалец в наших PC-владениях.

Несмотря на ортодоксальную приверженность нашего журнала платформе PC, признаюсь, что впервые я с игрой познакомился в версии для PS2. Могу сказать, что отношения наши не заладились и продлились недолго – диск вскоре отправился обратно в коробку. Поэтому портированную на PC ***Onimusha 3*** я устанавливал, заранее запасшись изрядной долей скепсиса. Но ты же знаешь – порой так приятно ошибаться...

СКАЗКА НА НОЧЬ

Солнечный день, тихий парижский переулок. Ничто не нарушает царящей кругом безмятежности – даже суровый и небритый лик **Жана Рено**, говорящего по мобильному телефону. Но вот надрывно запиликала рация – и страж порядка Жак Блан (которого и «сыграл» французский актер) седлает мотоцикл и мчится на отчаянный зов соратников.

Причин для паники у блюстителей спокойствия действительно хоть отбавляй. На улицы стольного града обрушились невесть откуда взявшиеся орды genma – злобных демонов, не щадящих ни единой живой души. Как выясняется позднее (благодаря проискам ученого-генма Гильденстерна), бесовские армии под предводительством Нобунаги (воскресшего в адском обличии после гибели от меча Дзюбея) сумели перенестись сквозь столетия и вторглись в столицу Франции. Но вслед за ними на крыльях времени прилетел и грозный демоноборец Саманоске Акети, знакомый истовым поклонникам серии по ее первому эпизоду. Жак Блан же волею судеб переместился на пять сотен лет назад и очутился в Древней Японии. Сумеют ли собратья по несчастью исправить ход времени и объединиться в битве с самим Нобунагой – это тебе и предстоит узнать.

Как тебе сюжетец? Мы тоже с трудом врубились.

ЧЕМ ЗАЙМЕМСЯ?

Игровой процесс в Onimusha 3 на удивление разнообразен и увлекателен. Несмотря на преобладание экшена (первоклассного экшена, нужно заметить), немалое внимание уделено приключенческой и ролевой частям игры. При этом все три составляющие тесно и органично переплетены. Рассмотрим для примера такую ситуацию: герою необходимо пройти через некую дверь, на которой лежит печать зла – две энерге-

Несмотря на преобладание экшена, немалое внимание уделено приключенческой и ролевой составляющим

О КОМПАНИИ

■ К 27-му году с момента своего образования Capcom вольготно себя чувствует практически на всех платформах – от игровых автоматов до PC. Файтинги этой компании покорили публику еще на заре эпохи видеоигр. В портфолио Capcom – ставшие легендарными серии *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Devil May Cry* и, разумеется, *Onimusha*.





тические кляксы определенного цвета. При попытках отрыть дверь герой получает сообщение о том, какого типа энергией печать питается. И чтобы сорвать ее, необходимо овладеть оружием, обладающим силой той же природы. А оружие это зачастую нужно сперва отыскать. Но вот артефакт найден. Триумф? Не спеши: печать двойная – а стало быть, сорвать ее можно только при помощи оружия второго уровня.
Тут мы подходим к ролевой системе Onimusha 3. Собсвтенно, изменяемых параметров у героев только два: здоровье и магическая энергия. Да и повышать их можно только при помощи специальных камней. Весь же опыт, накопленный в бою, идет на прокачку экипировки. «Натренировал» демоническую перчатку до нового уровня – сможешь быстрее притягивать энергию генма, наносить более мощные удары и поднимать в воздух более сильных врагов (в случае Жака). Прокачал мечи – враги получают все больший урон и... да-да, высокоуровневые печати пасуют перед нашим героем. Непростая игровая механика в действии.
К сожалению, адвенчурный элемент в игре в основном ограничен заданиями в стиле "FedEx" (это такая служба доставки – *прим. ред.*). Нашел замочную скважину, прошел полуровня, возле пимпочки подобрал ключик, вернулся, отпер ключом дверь, достал фиговинку, снова воротился, надел фиговинку на пимпочку – вот и все приключение. Если бы не сюжетные заставки и не постоянные и напряженные сражения в процессе поисков очередного важного предмета – не избежать бы приключенческой ипостаси Onimusha 3 клейма «занудство». А так – все в меру мотивированно и динамично. К тому же, при помощи крохотной летающей феи Ако довольно интересно перемещать различные пред-

ФАКТЫ

2 героя – француз и японец – жаждут вступить в бой

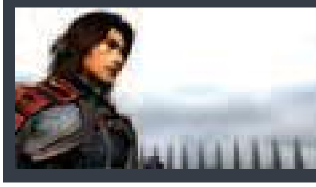
3 вида оружия на персонажа – врагам мало не покажется

500 лет разделяют Саманоске и Жака Блана в игре

3 уровня апгрейда имеет демоническая перчатка

2 раза прототипом Акети-сана выступал Такеси Канесиро

3 раза злосчастного Нобунагу оставят в дураках



НАРЯД ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ ФЕИ

Не одним Жаку и Саманоске щеголять в пижонских доспехах! Фея Ако – как, впрочем, и все девочки – любит принарядиться. Наличие и отсутствие крылышек в данном случае влияет только на покрой одежды. Однако в кои-то веки мужчины не только не несут материального урона от желания дамы выглядеть сногсшибательно, но и получают от него прямую выгоду. Найдя Ако новый наряд и активировав его при помощи особых магических камней, французский и японский воины обретают ценное магическое подспорье. Порхая в белом платье вокруг героя, пока тот переводит дух, Ако восстанавливает бойцу здоровье. А нарядившись в зеленое, Ако позволяет демонической перчатке высасывать магическую и жизненную силу из тел живых генма. Увеличение скорости абсорбции магической энергии, повышение концентрации магии – все во власти очаровательной малышки Ако, стоит лишь ей как следует прихорошиться.





■ Даже небывалые способности не помогли Ранмару одолеть демоноборца.



■ Заботливая Ако порхает вокруг хозяина, восстанавливая ему здоровье.

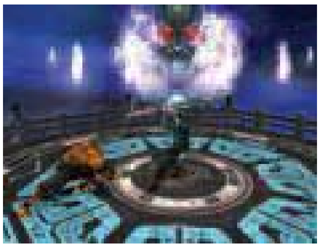


Простое на вид рукопожатие – символ союза двух эпох.



Акети-сан копит силы для мощного удара.

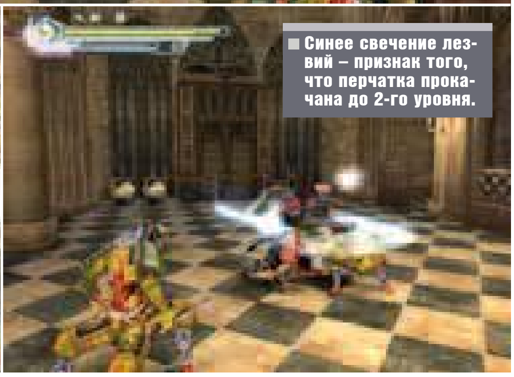
ТРЕНИРУЙСЯ!



Возле специальных магических обелисков герои могут не только обменять опыт на боевую мощь или оставить отпечаток своей души, чтобы вернуться в наш мир в случае гибели, но и пройти тренировку. Это отличная возможность попрактиковаться в применении особых приемов и способностей. К тому же, во время тренировки даже в случае поражения боец не расстается с жизнью. А за успешное прохождение всех трех этапов каждого задания героя награждают полезной инвентарной мелочью вроде целебного корня или магического кристалла.



Продолжительные комбинации ударов сопровождаются обилием спецэффектов.



Синее свечение лезвий – признак того, что перчатка прокачана до 2-го уровня.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.5

меты из эпохи в эпоху – вот тут-то игра превращается чуть ли не в настоящий квест!

СМЕЛО, ТОВАРИЩИ, К БОЮ!

У медали боевой системы Onimusha 3 две стороны. С одной из них горделиво взирает на нас Саманоске, на другой красуется строгий профиль Жака Блана. Честно говоря, драться за последнего мне понравилось больше. Схватки какие-то более интерактивные выходят, что ли. Ведь все оружие Жака так или иначе использует механику хлыста: врагов можно бичевать на значительной дистанции или, обвив и обездвижив, подбросить и метнуть в соратников. А кое-где можно огреть супостата по голове чем-нибудь, так кстати оказавшимся на полу. Да и про трофейный пистолет Жак не забывает – со знанием дела добивает выстрелами поверженных демонов. Саманоске же, знай, орудует себе разномастными «дрынами» да расшвыривает магию налево и направо. Впрочем, силы и ловкости бойцу не занимать, а потому и за него поиграть порой бывает любопытно. Веселее всего сражаться с боссами. Во-первых, этих архаровцев не завалить просто так, без помощи смекалки. Во-вторых, позиционная война в стиле «блок-удар» с ними тоже срабатывает не всегда – приходится фантазировать. Ну а в-третьих – каждый из них по-своему своеобразен. А одолеть неповторимого противника хоть и сложно, зато вдвойне приятно.

НАЧИСТОТУ

PC-версия унаследовала от консольной довольно невзрачную графику (правда, огонь в первой миссии меня таки поразил!), систему сохранения в строго отведенных точках и камеру, которой с детства внушили ненависть к сидящим по ту сторону экрана. Однако перед нами как раз тот случай, когда перед динамизмом истории и действа отступают даже нешуточные визуальные и геймплейные огрехи. Игра всеми силами старается показать себя с лучшей стороны – и ей с успехом это удается.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Сюжет развивается динамично, геймплей захватывает и не отпускает.
− Все-таки сказочка получилась довольно бредовая и совсем не страшная.

ДИЗАЙН 8.0

+ К уровням претензий нет: адепт геймпада в игре точно не заплутает.
− Все чересчур стереотипно и шаблонно, от интерьеров до персонажей.

ГРАФИКА 6.0

+ На удивление качественно прорисованы некоторые эффекты и текстуры.
− Витаминный комплекс «Полигониум» – вот что доктор прописал бы игре.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ С геймпадом в руках с меню управляешься влет. Удобно!
− Назначение некоторых клавиш понимаешь только во время тренировок.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Музыка и эффекты не раздражают, а во многом даже способствуют динамизму.
− Некоторые игры покоряют качеством звука. Увы, Onimusha 3 – не тот случай.

ИТОГО

Давайте поздравим друг друга, господа: порт Onimusha 3 на PC удался.



7.5



«Брейнштерн» только и умеет, что искрить да пускать клубы дыма...


STUBBS THE ZOMBIE™
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
Хочешь стать зомби?
Спроси меня как
(095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
aspyr
WIDELOAD
Бука

Мир игры *Onimusha 3* населяют детально прописанные персонажи. Красочным образам вершителей добра противостоят не менее харизматичные злодеи. История некоторых действующих лиц и вовсе простирается за пределы 3-го эпизода саги. Познакомимся же с нашими героями поближе.









САМАНОСКЕ АКЕТИ

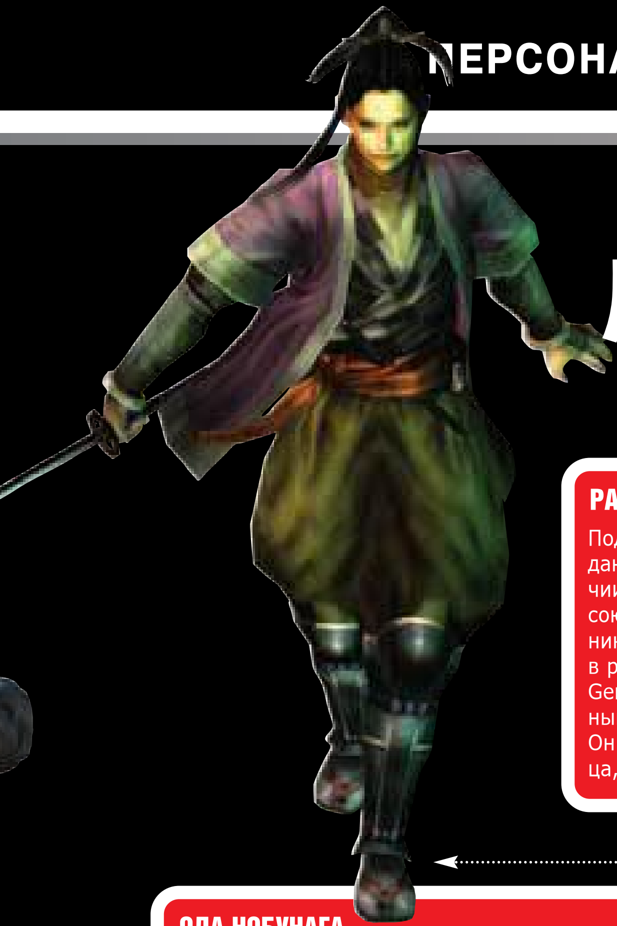
Уже не первый десяток лет Саманоске Акети отважно сражается с демонами Genma. Одолев в смертельной схватке повелителя демонов Фортинбраса, Саманоске вынужден бороться с новым владыкой тьмы – восставшим Одой Нобунагой.
Прообразом для Саманоске Акети послужил популярный в Японии актер Такеси Канесиро («Дом Летающих Кинжалов»). Такеси родился в Тайване и снимался уже со школьных лет. Привлекательная внешность открыла ему дорогу в телерекламу. В последующие годы Такеси сделал неплохую карьеру поп-певца, и только после этого на него обратила взор киноиндустрия. Канесиро «сыграл роль» Саманоске в первом эпизоде саги Onimusha и рад был снова поработать с создателями игры.

МИШЕЛЬ ОБЕР

Мишель – старший лейтенант Французской армии. Ее отряд был в первых рядах войск, принявших на себя удар Genma. К сожалению, даже несмотря на бесценную помощь Саманоске, лейтенанту Обер удалось спасти далеко не всех своих людей. Однако в первую очередь она – женщина, которая влюблена в Жака Блана, и это чувство взаимно. Но Мишель никак не удается найти общий язык с Анри (сыном Жака): мальчик тоскует по матери и никак не признает мадемуазель Обер. Нашествие демонов переворачивает все с ног на голову. Теперь Мишель и Саманоске – единственные, кто может позаботиться об Анри в отсутствие его отца. И желание помочь Жаку, а также надежда на его возвращение, медленно, но верно роднит души Мишель и Анри.

ЖАК БЛАН

Офицер Главного Агентства Национальной Безопасности, Жак Блан за годы службы проявил себя как лучший из лучших. Когда в день нашествия Genma Жак получает призыв о помощи от своих однополчан, он немедленно бросается на выручку, еще не зная, с чем столкнется.
Облик Такеси Канесиро подогрел интерес неигровой японской публики к серии Onimusha. Желая тем же путем завоевать сердца европейских и американских казуалов, разработчики обратились к известному французскому актеру Жану Рено («Леон», «Васаби»). По словам продюсера серии Кейдзи Инафуне, сперва Жан откровенно переживал за результат своей работы, но увидев финальный вариант своего персонажа, Рено остался крайне им доволен.



ИЗВЕЧНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ ДОБРА И ЗЛА

РАНМАРУ МОРИ

Под девичьим обликом Ранмару скрывается ловкий и коварный воин. Он остался предан дому Нобунага даже после гибели генерала Оды, а когда тот возродился в обличии повелителя демонов, стал верно служить ему. Ранмару ненавидит Саманоске и его союзников едва ли не пуще, чем его господин. Впрочем, ненависть – плохой защитник. Еще в храме Хонно-Дзи Мори-сан падет от меча Саманоске. Но технологии Genma в руках Гильденстерна помогли Ранмару снова встать в строй. Став наполовину Genma, Мори-сан сделался еще более опасным противником – сильным, стремительным, хитрым.
Он продолжает преследовать охотника на демонов и его сподвижников до самого конца, не гнушаясь появляться из тени и предательски атаковать в спину.

ОДА НОБУНАГА

Поверженный в смертном поединке Дзюбеем Ягю, властитель Нобунага девять лет собирался с силами. И вот мятежный военачальник восстает из мертвых в обличии Повелителя Демонов, чтобы поднять кровавое знамя павшего Фортинбраса и повести за собой армии Genma. При поддержке ученого Гильденстерна – гения и злодея в одном лице – Нобунага намерен подчинить себе время и сквозь пять веков провести свои легионы в современный мир. Первой жертвой кровожадных демонов становится Париж образца 2004 года. Укрывшись в храме Хонно-дзи в Древней Японии, Нобунага ожидает претворения своих ужасающих замыслов в жизнь. И даже внезапное нападение отряда под предводительством Мицухиде Акети и его племянника, Саманоске, неспособно остановить повелителя. Впрочем, это лишь до поры до времени.





GENMA

Неизвестно, что за чудовищный демиург придумал этих ужасных созданий. Воины Genma рождаются на стыке смерти, технологии и древнейшей темной магии. Они сочетают в себе бесчувственность мертвецов, неумолимость машин и ужасающую силу мрака. Любой мир, в который попадают Genma, обращается ими себе во служение, они пользуются его благами и продолжают свой разрушительный поход, не оставляя за собой камня на камне.
Во главе демонического воинства стоят проклятые навеки душегубы: Нобунага, Гильденстерн, Фортинбрас и прочие исчадия Тьмы. Только сила более древняя и могучая, чем сила Genma, может противостоять им – непобедимые духи Oni и избранные ими люди. Только сильнейшим и храбрейшим Oni даруют свою силу, только благородные сердца посвящены в их тайны. Только они способны остановить зло.

SHADOWGROUNDS

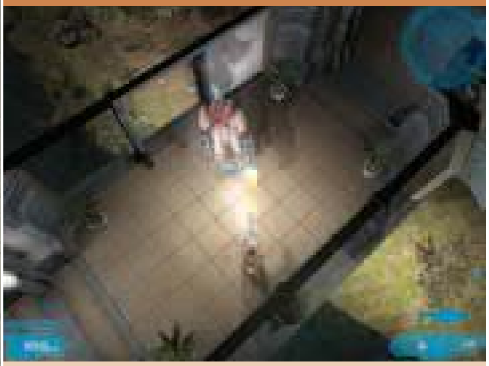
НЕ ЗЛИ АВТОМЕХАНИКА!



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Парень с огнеметом – король вечеринки! А с лазерной винтовкой можно смело завоевывать мир.



Здоровяк не выживет в дуэли, ведь модернизированный дробовик стреляет очередями!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Auran
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Вектор-Вега
РАЗРАБОТЧИК
Frozenbyte
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.shadowgrounds-game.com

Создавать экшен от третьего лица – «косить» под *Max Payne*. Делать шутер от первого лица – копировать тысячу и один другой проект. Жанр накрыло медным тазом творческого кризиса, выход из которого ищут все, но находят немногие. Frozenbyte, не мудрствуя лукаво, решила повернуть назад к истокам. Ведь новое, как известно, есть накрепко забытое старое. *Shadowgrounds* – экшен с видом сверху, как, например, *Take No Prisoners*, только по-честному трехмерный. Возникает резонный вопрос: кому в двадцать первом веке интересно пялиться на макушку героя? Удивительно, но, оказывается – нам интересно! И тебе, думаем, это тоже придется по душе.

ОДНА НОГА ЗДЕСЬ, ДРУГАЯ ТАМ... И ЛУЖА КРОВИ!

Что отпугивает игроков и разработчиков от подобных игр? Как правило, аляповатая графика и жесткий дефицит так называемого «эффекта присутствия». Действительно, наблюдая из-под потолка темечко главного героя, как-то не ощущаешь себя в его шкуре. Зато подобная перспектива позволяет устраивать такое мясо, какого не увидишь даже в ***Serious Sam II***. Коварный враг берет в кольцо и атакует со всех сторон одновременно. Правда, поведение пришельцев диктуется отнюдь не «стратежным» ИИ, а простым алгоритмом «пришел, увидел, разорвал». Но кого это волнует, когда экран буквально тонет в крови и пламени?

Изрядно сэкономив на детализации уродцев (а чего их прорисовывать, из поднебесья все равно толком не разглядишь), программисты бросили все силы на спецэффекты. В итоге мы получили сногсшибательное освещение, готовое поспорить с оным из ***Doom III***, и действительно классные взрывы. Негодяи с влажным чавканьем разлетаются в клочья, а непременные бочки с бензином, «случайно» оказавшиеся рядом с эпицентром огненного шторма, неизменно вносят свою лепту в безумную феерию.

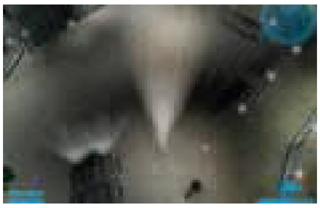
Приятно, что за буйством красок игровые уровни не превращаются в полигоны для выяснения отношений, а сохраняют индивидуальность. Столовую не перепутаешь с лабораторией, а офисный комплекс не примешь за жилой сектор. Как, мы не сказали? Разборки с внеземной цивилизацией идут на Ганимеде, спутнике Юпитера, колонизированном людьми. «Хомо сапиенс» приспособили планетоид под свои нужды, то есть кроме промышленных и научных сооружений возвели крытые парки, соорудили бары и дискотеки. Мирное воздели-

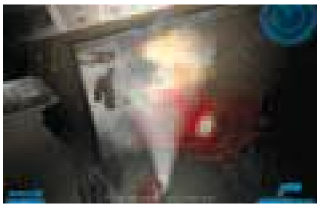
Поведение пришельцев диктуется отнюдь не «умным» ИИ, а простым алгоритмом «пришел, увидел, разорвал»

О КОМПАНИИ

■ *Shadowgrounds* – продукт четырехлетних трудов талантливых финнов из Frozenbyte. Игра стала дебютом студии, в штате которой числится всего два десятка сотрудников. На 2006-ой и 2007-ой год у компании запланирована еще пара проектов, и если Shadowgrounds была лишь началом… В общем, будем ждать, ибо стартанули ребята отлично.







вание ганимедской почвы прервали канонически жуткие пришельцы, включившие в свои ряды и паукообразных насекомых, и ящероподобных «чужих», и целый легион разномастных киборгов, бессовестно заимствованных из ***Quake 4***. В роли спасителя мира, по крайней мере, той его части, что расположилась вблизи Юпитера, выступает простой автослесарь по имени Тайлер. В ***Shadowgrounds*** его профильная деятельность сводится к нечастому закручиванию гаек в поломавшихся механизмах, но большую часть времени парень проводит за ураганной стрельбой.

ХУ ХУ ХУЕ!

Именно так, на манер Жанны Фриске, хочется воскликнуть, глядя на арсенал нашего слесаря. Десять стволов, начиная с обычного пистолета и заканчивая гигаватным электрошокером, обеспечивают внушительный простор для садистских экспериментов. Но изюминка здесь не в количестве, а в качестве! Каждый вид оружия располагает режимом альтернативной стрельбы. И если ракетомет «просто» выпускает во вражину четыре боеголовки с урановой начинкой, то, например, многоствольный пулемет превращается в стационарное автоматическое орудие. Хит сезона – лазерная винтовка. В обычном режиме агрегат скучно плюется красненькими огоньками, зато на правой кнопке мыши висит смертоносный луч, буквально выжигающий негодяев. Только успевай батарейки менять!

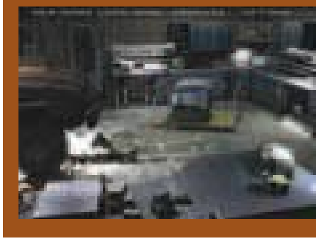
Однако на оружейные радости нужно еще заработать. Дополнительные свойства «стволы» приобретают исключительно после модернизации, «детали» для которой вываливаются из тушек противников. Вопрос реализма оставим за бортом. Главное, в Shadowgrounds приходится не только палить, но и думать. Увеличить пробивную способность штурмовой винтовки или терпеливо копить на новый магазин для рэйлгана? Каждую пушку можно «прокачать» трижды!

ПАЛКА О ДВУХ КОНЦАХ

Уже не сидится на месте? Принял низкий старт для забега в магазин? Сначала взгляни на другую сторону медали. Мы бы и рады завалить Shadowgrounds «золотыми кулерами», да совесть протестующе вопит. Вот фактик для затравочки: в игре начисто отсутствуют сохранения. Запись производится автоматически строго в начале каждого уровня, и по мере удаления от заветной точки страсти накаляются до предела – умирать нельзя! Выходить, кстати, тоже. Спасибо, хоть паузу оставили. Еще очень к месту пришлись бы транспортные средства. На Ганимеде хватает футуристичных джипов, есть даже роскошный броневик, но все это только в заставках. И, наконец, швырнем булыжник в огород сценаристов. Придумав действительно неожиданную развязку, они умыли руки, из-за чего текущие задания оказались однообразны и, мягко говоря, незатейливы. Пол-игры Тайлер работает посыльным, отправляясь в самые жуткие места с одной единственной целью: что-нибудь кому-нибудь сказать. Господа, за иллюминатором 2096-ой год, а у вас нет раций… Ну как, зуд в пятой точке не прошел? Тогда вперед, ибо серьезные недостатки этим и исчерпываются. Очень славная игра.

ФАКТЫ

- **10** видов оружия, как традиционного, так и не очень
- **3** раза модернизируется каждый «ствол»
- **1** автомеханик по имени Тайлер
- **0** автомобилей, которыми можно управлять
- **1** вариант финала, зато какой!
- **1** большая и страшная бомба





■ Все персонажи и предметы «честно» отбрасывают правильные тени. В этом плане Shadowgrounds не хуже современных FPS.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Мясная бойня в стиле sci-fi, неожиданный финал, колоритный герой.
– Порой до боли хочется сохраниться, а нельзя. Жаль, что нет транспорта.

ГРАФИКА 7.0
+ Бесподобное освещение, красивые взрывы. Спецэффекты на высоте.
– Детализацией монстров не балуют, а игра умудряется притормаживать!

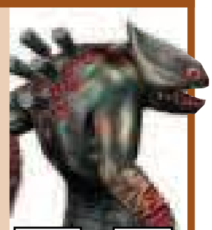
ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Иногда композиторы превосходят сами себя, например, в эпизоде с дискотекой.
– С отличным саундтреком соседствует ничем не примечательная озвучка.

ДИЗАЙН 8.0
+ Завидное разнообразие: среди уровней есть даже инопланетный корабль.
– Незатейливость и откровенная тупость заданий порой выбивает из колеи.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Здорово помогает радар из «Чужих», фиксирующий места скопления врагов.
– Поначалу непривычно взирать на все сверху, но осваиваешься быстро.

ИТОГО

Классный шутер для тех, кто ценит геймплей, а не количество полигонов в кадре.



7.5

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

НАЗАД В ДВУХТЫСЯЧНЫЙ



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин



Ба, знакомые все лица. Как же я скучал по вам, кривоногие вы мои!



Иногда размер все-таки имеет значение!

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Matilda Entertainment / Nival Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 233MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
2 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nival.com/evilislands_ru/add

Так и подмывает, по-стариковски подперев щеку рукой, прокряхтеть: «Помнится, в наше время и трава была зеленее, и вода мокрее, и игры интереснее». Как говорил мой приятель, «пять – уже срок». А *«Проклятые Земли»* вышли аккурат полдесятка лет назад.

То было время великих перемен. Сейчас многим кажется, что круче **«Нивала»** в российской игроиндустрии студии нет – одни пятые ***«Герои»*** чего стоят. Но и тогда компания Сергея Орловского гремела на всю страну. Феномен потрясающего успеха первых и вторых ***«Аллодов»*** для меня до сих пор загадка, но факт – игра полюбилась многим россиянам. Однако «ПЗ», «эксплуатирующие» ту же вселенную, что и «Аллоды», – были более знаковым проектом. До момента их выхода складывалось впечатление, что отечественный игропром варится в собственном соку, порождая редкостных уродцев, которые все равно выживают благодаря неразборчивому потребителю. А тут на тебе – игра вполне мирового уровня с роскошным трехмерным движком и навороченными спецэффектами...

ЗАКРОЙ ГЛАЗА

Тогда долго ходили слухи о сиквеле, но «Нивал» переключился на другие проекты. И лишь сейчас вышел адд-он ***«Затерянные в Астрале»***, сделанный руками фанатов «ПЗ» при продюсерской поддержке Nival Interactive.
Событие, безусловно, радостное, особенно для тех, кто не дождался второй части. Только восторги быстренько улетучиваются при взгляде на экран. Графические технологии долго не живут – таков закон индустрии. Вот и движок «ПЗ» за пять лет растерял всю свою привлекательность. Надо отдать должное создателям, они улучшили детализацию персонажей, но это ведь как мертвому припарки. На фоне бледной картинки тут же становятся видны глюки старой технологии: порой герои в простой ситуации не могут самостоятельно добраться до нужной точки, а в местах перепада высот – горы, пропасти и т.д. – камеру начинает колбасить так, что хочется выматериться (между прочим, иногда помогает). И никуда не делись стандартные баги. Они, конечно, пропадут с первым же патчем, но настроение-то уже испорчено. Впрочем, не будем печалиться – вся игра еще впереди.

ЛЮБОВЬ-МОРКОВЬ

Чтобы не запутаться в истории «Затерянных в Астрале», нужно самому выйти в астрал. Ну, ты понимаешь – без пары баночек пива тут не обойтись. Итак, попытайся уловить мысль...

В местах перепада высот камеру начинает колбасить так, что хочется выматериться (между прочим, иногда помогает)



О КОМПАНИИ

Ребята из Matilda Entertainment сами без обиняков заявляют, что «делают игры дешево и сердито». Видимо, так оно и есть. А вообще костяк команды сформировался из выходцев с фанатской тусовки *«Проклятых Земель»* – Gipat Group (http://www.gipatgroup.org). *«Затерянные в Астрале»* – первый проект «Матильды».





Мир «ПЗ» – это аллоды, или разбросанные в астральном мире острова. Сюжет «Затерянных в Астрале» вертится вокруг аллода Джигран – земли, где царит вечная осень. Заправляет на островке злобный некромант Фирез, поработивший местных жителей – джунов (это, значит, раса такая) – и мечтающий отомстить всем живущим под солнцем (в свое время негодяй вполне заслуженно пострадал за увлечение темной магией). Главному герою, молодому джуну Кир-а-Чит-Ла (для краткости просто Киру), повезло – ему удалось улизнуть от надсмотрщиков. Правда, в неволе остались все его близкие, а потому парняга решает во что бы то ни стало освободить родственников и задать перца некроманту.

Только вот мир аллодов жесток: не успел Кир вырваться из лап Фиреза, как угодил в плен к другой группировке уже на знакомом по «ПЗ» Суслангере. Хорошо хоть судьба свела его с девицей Кель, вместе с которой он смог в очередной раз вырваться на свободу. Не надо быть семи пядей во лбу, дабы понять, что между ними завяжутся романтические отношения, а девчонка составит компанию джуну в его скитаниях по аллодам.

СООБРАЗИМ НА ДВОИХ?

В «ПЗ», если ты помнишь, время от времени кто-нибудь присоединялся к главному герою, но постоянного компаньона у бедолаги не было. Только связка сработается, как сценарий вильнет хвостом, и ты вынужден снова подыскивать себе напарника. «Затерянные в Астрале» гораздо дружественнее к игроку: наша парочка ходит рука об руку, да еще и вакантное место в команде имеется – вдруг, кто примкнет. Игровой процесс – классический, знакомый со времен «ПЗ». Получаем задания, выполняем их, разживаясь деньгами и очками опыта. Параллельно не забываем сокра-

ФАКТЫ

2 неразлучных героя

120 самых разнообразных миссий

4 аллода, среди которых один новый

80 персонажей максимум участвует в сражениях

2 концовки – нормальная и «секретная»



ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Поначалу герои настолько слабы, что даже от пауков (пущай и переростков) шарахаются. Зато «отожравшись», Кир с Кель смогут поучаствовать в настоящих сражениях. Движок, как оказалось, способен показать действительно масштабные баталии с участием до 80-ти персонажей. Поклонников ***«Казаков»***, конечно, такой цифрой не удивить, но ролевики должны проникнуться важностью момента. Обычно, если в кадр попадает пяток противников, то это уже счастье (или горе – ежели персонажи не прокачались), а тут просто праздник какой-то.

А много ль подопечные смогут сделать в такой толпе? Битва битве – рознь. Хилых злопыхателей герои (они ж, в натуре, герои или кто?) способны распихать на «раз-два». Ну, а там где силы неравны, пригодятся хитрость и смекалка. Подсказок не жди – их в самой игре предостаточно. Главное – не ломись, сломя голову, а лучше обмозгуй, что к чему.





Порой огрехи движка явным образом бросаются в глаза: дубины словно на станке вытачивали...



В любой ролевой игре должна быть хотя бы парочка подземелий. Получите и распишитесь!



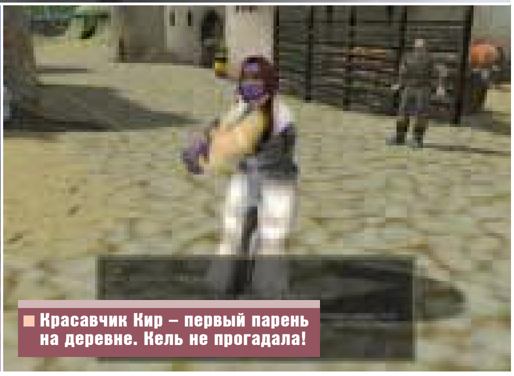
Ага, в попу раненый джигит далеко не убежит...



Этот синий головастик мало каши ел в детстве.

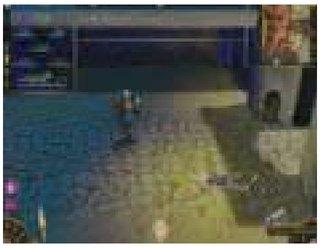


Пусть масштабные бои большей частью сумбурны, но в какой еще ролевой игре их увидишь?



Красавчик Кир – первый парень на деревне. Кель не прогадала!

СЦЕНАРИСТУ ЗАЧЕТ



Разработчики со всей ответственностью подошли к вопросам сценария и дизайна миссий (чего не скажешь про диалоги). Во-первых, сюжет нелинеен: если выполнишь полтора десятка секретных миссий на первых трех аллодах, то увидишь альтернативную концовку. Во-вторых, сами задания мало того что разнообразны, так еще и придуманы с фантазией. Например, доведется тебе поиграть и за других персонажей. Воришка Фейруз (на картинке) еще в самом начале долгого пути к финалу поможет нашим незадачливым героям выкрасть образцы метеорита. Миссия коротенькая и несложная, но все равно оставляет приятное впечатление.

щать поголовье местной живности (все равно зверюги плодятся, как кролики), заниматься охотничьими заготовками (ну там, хвост, чешуя – не поймал я ничего) и скидывать это барыге на базе (на каждом аллоде есть место, где герои чувствуют себя в безопасности). Ну, а чтобы враг боялся, копим силушку молодецкую да шмотки модные примеряем. Из тех же «ПЗ» в адд-он перекочевала и система, э-э, крафтинга. С навороченными схемами из онлайновых ролевок она, конечно, не сравнится, но смастерить приличный доспех, «вшить» в него заклинание или усилить с помощью рун какой-нибудь спелл завсегда можно.

Авторы игры здраво рассудили: незачем чинить то, что не сломано. А потому геймплей сильно не курочили. Однако кое-какие изменения внесли. Например, ввели три класса персонажей. Учитывая, что героев двое, получается шесть «комбинаций взаимодействия» – одну из них «забанили» с целью исключить дисбаланс. Добавили новых вещичек, свеженьких монстров, дополнительных карт и целый роскошный аллод – тот самый Джигран. Но главное – разнообразили геймплей. Если поначалу приходится прятаться и выполнять stealth-миссии, то потом наступает время для динамичного экшена и совсем уж невиданных сражений стенка на стенку.

ПО СОВЕСТИ

Вот ведь какая забавная штука получается: сложно оценивать запоздавший адд-он по обычным стандартам. Лично мне игра симпатична. Полагаю, мои чувства разделяют тысячи игроков. Только закрыть глаза на устаревшую графику и еще пяток мелких недостатков никак нельзя. Из-за извращенной ценовой политики в нашей стране такие адд-оны и новенькие, с пылу с жару, игры стоят одинаково. И найти вразумительные аргументы в пользу того, что надо потратить 200 рублей на «Затерянных в Астрале», а не на, скажем, ***«Магию крови»***, я не могу. Правда, если ты фанат «ПЗ», тебе эти доводы ни к чему.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Знакомый мир плюс интересная история. А больше нам ничего и не надо.
– Дьявольская сложность может отпугнуть слабых духом геймеров.

ГРАФИКА 5.0
+ Игра пойдет и на допотопных компьютерах, пылящихся на антресолях.
– Движку уже пять лет с гаком. Ну, ты понимаешь...

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Знакомые мотивы – музыку писал композитор «Проклятых Земель».
– Обычная русская озвучка: актеры то халявят, то переигрывают.

ДИЗАЙН 8.0
+ Вселенная «Аллодов» – это уже классика.
– Разработчиков можно пожурить разве что за наивные диалоги.

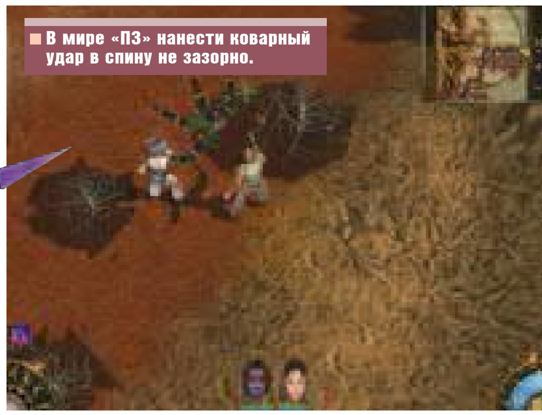
ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Новоявленным разработчикам гордиться нечем: все придумали до них.
– Вроде бы оптимальное управление не дает полного контроля над камерой.

ИТОГО

На лицо ужасная, добрая внутри игра. Фанаты «ПЗ», обратите внимание!



7.0



В мире «ПЗ» нанести коварный удар в спину не зазорно.


НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК
Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА
TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
th-american-wasteland.com
полная свобода передвижения
выберите по своему вкусу
внешность героя и доску
освойте новые эффектные трюки
Скейт или велосипед?
выбирайте сами
ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM
PC
CD-ROM
SOFTWARE
aspyr
NEVERSOFT
ACTIVISION
Бука

ЦЫПЛЕНОК ЦЫПА (DISNEY'S CHICKEN LITTLE)

КУРЫ ГРИППА НЕ БОЯТСЯ



Текст: Даниил Леви



С помощью йо-йо Цыпа буквально летает по уровням.



Хрюнь – наверное, самый смешной персонаж мультика и игры – везде идет по пятам Цыпы.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Platform
ИЗДАТЕЛЬ	Buena Vista Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Buena Vista Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, DirectX 9.0), 850Mb свободного места на диске
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, DirectX 9.0), 1.2Gb свободного места на диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	buenavistagames.go.com/product/chickenLittlePC.html

Позволь, я прочту твои мысли? Секунду назад ты перевернул страницу, увидел четырех мультяшных уродцев, прочел *«Цыпленок Цыпа»* и подумал: «Ну вот, очередной маразм для детсадовцев». Твой пессимизм вполне оправдан: с виду *Chicken Little* действительно похожа на забаву для малышей.

К тому же, мы давно привыкли, что игры по мотивам фильмов и мультиков делаются лишь «для галочки». Галочку в своих отчетах поставили и руководители студии **Buena Vista Games**. Но сделали при этом, как ни странно, отличную игру.

ЖЕЛУДЬ ПАДАЕТ!

Одноименный мультфильм, думаю, смотрели не все. Для начала расскажу кратенько о сюжете: жил-был в городке Нью-Дубки цыпленок Цыпа. Птичьим гриппом вроде не болел, но дохляк был жуткий. Однажды парню почудилось, будто небо падает. Ну, падает и ладно. Свыкнись он с этой мыслью, ничего бы и не случилось. Но Цыпа был не из равнодушных: он пулей взобрался на башню и начал трезвонить в местный царь-колокол. Напуганные криками «Небо падает!» горожане стали в панике собирать манатки. Когда ажиотаж поутих, оказалось, что небо никуда не делось – как висело сверху, так там и висит. Обиженные такой несправедливостью, жители обозлились на Цыпу. Пришлось его папаше, Птаху Кудаху, объяснять горожанам, что парень не пьет и наркотиками не балуется – ему просто на башку желудь упал, вот молодого и переглючило. Цыпу и его верных друзей такой расклад не устроил, и они решили доказать всем, что небо действительно падало. А тут, как нельзя кстати, пришельцы на планету нагрянули. Об этом, собственно, и игра.

ТОЛЬКО ВПЕРЕД

Почти все происходящее на экране – это пересказ событий мультика. Сперва нам показывают куцый отрывок из киноленты (или специально нарисованный ролик), а затем предлагают выполнить ряд заданий «по мотивам» этой сценки. Если, к примеру, школьный автобус уехал без Цыпы, ему все равно надо успеть на урок. Ежели наш главный герой на занятия не опоздает, то сыграет в доджболл (американский аналог вышибал). И так всю игру: ты смиренно шагаешь по протоптанной сценаристами «Диснея» дорожке. Догадаться, что предстоит сделать на следующем уровне, нетрудно. Для этого не надо быть кандидатом философских наук: достаточно посмотреть отрывок из мультика и хоть на миллиметр пошевелить какой-нибудь – пусть

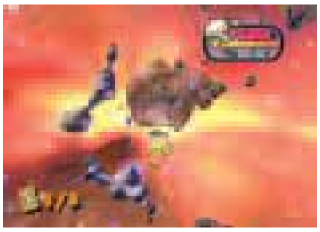
Игру, сочетающую в себе столько элементов разных жанров, сегодня можно найти лишь в музее

О КОМПАНИИ

■ Разработчик и издатель Buena Vista Games находится в собственности у The Walt Disney Company. Неудивительно, что именно Buena Vista клепает игры по диснеевским мультикам: на счету компании *Disney's Donald Duck: Going Quackers*, *Disney's Villains Revenge*, *Disney's Timon & Pumba's Jungle Games* и несколько других игр для консолей.







даже самой малюсенькой – извилиной. Свое веское слово разработчикам удалось вставить лишь в конце игры, когда Цыпа, Ути Тьфути, Хрюнь Манюнь и Рыб-на-Суше попадают на корабль пришельцев. Дело в том, что в мультике эта часть сюжета освещена не очень детально, а потому девелоперы денно и нощно ломали свои и чужие головы, решая, какие же задания придумать и чем вдохновляться при создании внутренних убранств летающей тарелки. Результат, признаться, получился так себе. Почти все миссии на корабле пришельцев скучны и до безобразия затянуты, а уровни построены по принципу copy/paste. Печально, но этот изъян отсекает от потенциальной восьмерки минимум один балл.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Тем не менее, «Цыпленок Цыпа» оставляет самые радужные воспоминания. Пожалуй, игру, сочетающую в себе столько элементов разных жанров, сегодня можно найти лишь в музее. Редко когда разработчики решаются создать ядреный коктейль из всего лучшего, что создали другие. А зря. Кто не рискует, тот, как известно, лишается не только шампанского, но и солидного барыша. «Цыпленок Цыпа» соединил в себе и рядовой платформер, и стелс-экшен, и спортивный симулятор, и скролл-шутер. Конечно, ***Psychonauts***, ***Splinter Cell: Chaos Theory***, ***Pro Evolution Soccer 5*** и ***Jets'n'Guns*** полнее раскрывают суть каждого жанра. Однако именно благодаря многогранному, как бриллиант, геймплею «Цыпленок Цыпа» проходится на одном дыхании (ну, максимум – на двух). По сути, перед нами набор мини-игр. Порой до смешного простых (чтобы выиграть бейсбольный матч, достаточно вовремя нажать нужные кнопки), но чертовски увлекательных. Частенько удивляешься несерьезности происходящего на экране, но все равно продолжаешь играть. Потому что забавно.
Еще одна фишка – игра за разных персонажей. Цыпа использует йо-йо (это игрушка такая, если кто не в курсе), чтобы лазать по столбам и расправляться с редкими врагами, стреляет желудями из рогатки и применяет бутылку с газировкой в качестве джетпака. Ути умеет «летать» (в кавычках, потому что у нее почти нет перьев) и пару раз заберется внутрь инопланетного робота. Хрюнь строит из себя заправского водилу, мэр Индей Гундей нещадно обстреливает пришельцев из собственной пушки. Каждый из героев, кстати, озвучен теми же актерами, которые заставляли нас до боли в животе смеяться в кинотеатре. Мелочь, а приятно!

НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Тем не менее, есть у игры «Цыпленок Цыпа» большущий, как прыщ на носу, недостаток. Винить в нем разработчиков нельзя, они не вольны управлять сознанием масс. Проблема проста – игру не воспринимают всерьез. Тем, кто смотрел мультфильм, бросятся в глаза знакомые персонажи. Вспомнив их, они хотя бы поинтересуются, что это за фрукт такой. Остальные просеменят мимо. В голове у них будет крутиться лишь одна фраза: «Ну вот, очередной маразм для детсадовцев».

ФАКТЫ

- **24** уровня на Земле и в космосе
- **20** озвученных персонажей
- **14** роликов из фильма
- **15** монет стоит газировка
- **1000** собранных желудей



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.5



Иногда придется совершать небольшие «прогулки» по космосу.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Первые 60-70% игры проходятся на одном дыхании. Заскучать не получится.
– Последняя треть игры, откровенно говоря, не удалась. Надоедает очень быстро.

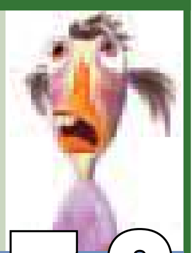
ДИЗАЙН 8.0
+ Главная фишка – многогранность геймплея. Игра выезжает только на этом.
– Уровни на корабле пришельцев скучны и затянуты. В остальном, все здорово.

ГРАФИКА 7.0
+ Приятные глазу яркие цвета, симпатичные спецэффекты, приличная анимация.
– Персонажи угловаты, а задники нарисованы с целью «чтоб было».

ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ Все индикаторы расположены на своих местах. Их очень трудно не заметить.
– Играть с клавиатуры чертовски неудобно. Не забудь прикупить геймпад.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Персонажи озвучены просто великолепно. Остальные звуки тоже неплохи.
– Порой герои не к месту произносят фразы – впрочем, случается это редко.

ИТОГО
Именно о таких играх говорят «для всей семьи». Прекрасный платформер!

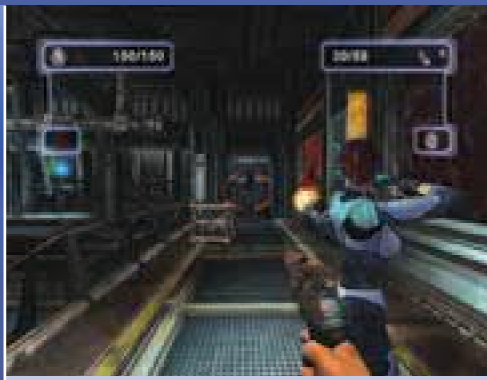


7.0

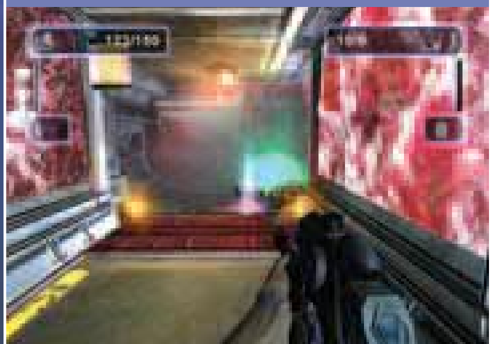
GENE TROOPERS

У ВАС ХОРОШИЕ ГЕНЫ? ТОГДА МЫ ИДЕМ К ВАМ!





Старание напарницы показное. На самом деле толку от братьев по оружию очень мало.



Лаборатория напоминает внутренности обшитого сталью желудка. Смотри, как влажно блестят живые стены...

Текст: Роман “ShaD” Епишин

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Cauldron
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.genetroopers.com

Рассказы о похищении людей серыми человечками в летающих блюдцах казались тебе досужими сплетнями, пока инцидент не приключился с тобой. Бригада элитных инопланетных бойцов отправилась на поиски генного материала и выбрала тебя, обладателя завидного здоровья и аналитического ума.

Правда, приходя в сознание среди жутких агрегатов и пульсирующих комков плоти, ты еще и знать не знал о галактической войне, ценности хороших генов и прочих суетных подробностях. А на торжественное предложение пришельца поучаствовать в межзвездном конфликте ответил набором недвусмысленных пожеланий. Среди ответов, которые, кстати, можно выбирать, политкорректно отсутствуют «Иди на...» и «Иди в...», зато есть «Где моя дочь?!». Братья по разуму заграбастали еще и невинное чадо!

МЫ С ТОБОЙ ОДНОЙ КРОВИ

Дальнейший ход событий, полагаю, тебе ясен. Дочку спасти, обидчиков расчленить, аморальные эксперименты прекратить. Впрочем, на самом деле все несколько сложнее – спасибо сценаристам, не схалтурили. В истории нашлось место дружбе, любви, таинственному «Зерну Смерти» и нелинейному финалу. Согласись, не каждая студия осмеливается посягнуть на «хэппи енд». **Cauldron** не испугалась, а посему игра запросто может завершиться победой вселенского зла.

Геймплей, увы, до сюжета не дотягивает. Игровой процесс куда менее оригинален, но окончательно заскучать все же не позволяет. Методичные зачистки уровней изредка прерываются «покатушками» на иноземных техсредствах, несложными головоломками и командными боями. Правда, последние очень скоротечны, так как ленивые напарники предпочитают быстро умереть, оставив тебе расхлебывать заваренную кашу. Благо, вражеские солдаты тоже за жизнь особо не цепляются: охотно прут на плазму (или чем там лупит инопланетная машинерия?) и едва ли не топчатся по гранатам.

При таком раскладе ***Gene Troopers*** могла оказаться удручающе простой, однако на помощь пришли дизайнеры. Талантливые ребята очень хитро сконструировали некоторые уровни, разрешив добираться до одной и той же точки разными коридорами. У безмозглых супостатов хватает сообразительности путешествовать различными путями, так что неожиданный пинок с тыла – суровая реальность.

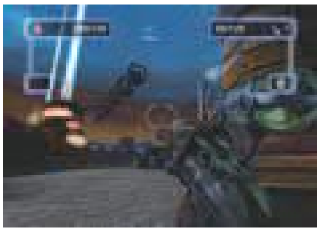
Изощренное пространственное мышление – не единствен-

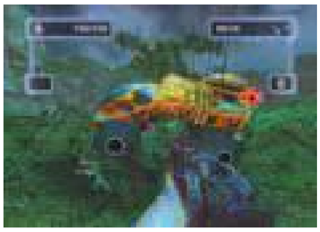
Несмотря на общую незатейливость графики, некоторые уровни поражают своей феерической красотой

О КОМПАНИИ

Кто-то должен держать индустрию на плаву, создавая крепких середняков; не всем же выпускать *Quake* и *Fallout*. Cauldron принадлежит к числу компаний, променявших амбиции на стабильный доход. Ни один ее проект, будь то *Conan*, *Chaser* или *Battle Isle: The Andosia War*, не выбился в хиты, но и не провалился. Студия делает простые игры.







ное достоинство дизайнеров из Cauldron, чувство прекрасного им также не чуждо. Отдельные игровые зоны поражают своей феерической красотой. Взять, к примеру, джунгли с их яркой расцветкой, густой листвой и светящимися спорами каких-то растений. Лихая судьба протащит тебя сквозь шесть миров, каждый из которых превосходит по красоте предыдущий. В этом отношении Gene Troopers здорово смахивает на ***Unreal II: The Awaking***: динамичные перестрелки на живописных планетах разбавлены пространными диалогами на борту межзвездного корыта. Только братьям по оружию не хватает той душещипательной одухотворенности, какой обладали герои Unreal II.

ГЕНЫ-МУТАГЕНЫ

Гены присутствуют в Gene Troopers не для красного словца: этот ценный материал – неотъемлемая составляющая игрового процесса. Мы, правда, сомневаемся, что фрагменты ДНК похожи на светящиеся фиолетовые шары, но разработчикам виднее. Такие шарики оставляют после себя все павшие в бою инопланетяне. За пазухой у нашего героя аляповатые сгустки генетической массы превращаются в сухие цифры «DNA points». Именно с их помощью главный герой и самосовершенствуется.

В наше время редкий FPS обходится без «посторонних» вкраплений – чистые шутеры вышли из моды. Cauldron разбавила свое творение столовой ложкой RPG, поэтому герой может обрести ускоренную регенерацию тканей (здоровье восстанавливается быстрее), боевое видение (самые опасные враги подсвечиваются красным), ночное зрение и несколько других полезных навыков, включая боевые. Пожалуй, самый занятный из них – «Хватка смерти», превращающий «телекинетическую перчатку» в смертоносное оружие. Изначально волшебная варежка служит для обычного телекинеза – оттолкнуть на расстоянии ящик, притянуть бесхозный геном, но после нескольких инвестиций очков ДНК с ее помощью можно убивать. Да прибудет с тобой сила!

ПО РАБОТЕ И НАГРАДА

За манипуляции с предметами отвечает физический движок *Havok*, так что с интерактивностью разработчики не обманули. Другое дело, что в психоделическом антураже Gene Troopers не так много вещей, с которыми можно взаимодействовать. Если дома и улицы City 17 буквально захламлены всяческим мусором, то местные лаборатории едва ли не стерильны. Зато дизайнеры оторвались на архитектуре. Стены нередко заменяет живая копошащаяся масса, а пол местами вообще отсутствует. Вот только пестрая палитра наверняка не каждому придется по вкусу, хотя ценители научной фантастики должны остаться довольны.

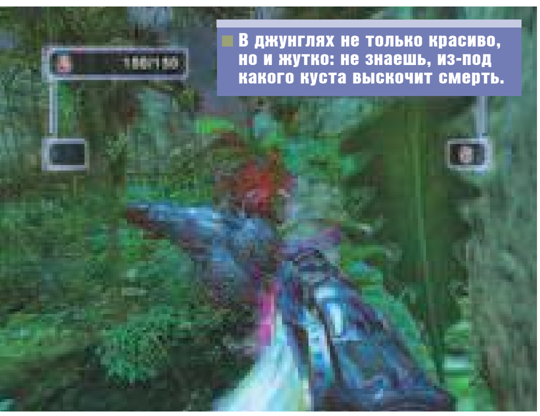
Если бы разработчики не пожалели полигонов на агрессивных пришельцев, пожурить графику было бы решительно не за что.

При желании несложно найти еще тысячу и один мелкий недочет, но мы не будем придираться. Игра ведь не метила в шедевры, а добротный середняк из нее получился: цель достигнута, все вполне довольны.

ФАКТЫ

- **10** имеющихся в наличии генетических навыков
- **6** миров посетит генетический воин
- **33** раза меня убивали маленькие камикадзе
- **1** телекинетическая перчатка
- **4** вида гранат замечено в арсенале героя





В джунглях не только красиво, но и жутко: не знаешь, из-под какого куста выскочит смерть.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Изрядное разнообразие уровней. Необычный и нелинейный сюжет.
– Бойцы исповедуют философию «думать вредно». Плоские характеры героев.

ГРАФИКА 8.0
+ Сногсшибательные пейзажи, красивое освещение и спецэффекты.
– Угловатость персонажей живо напоминает о консольном прошлом игры.

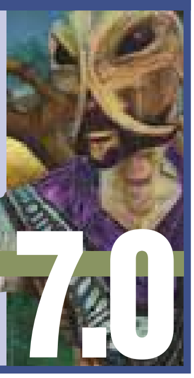
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Рычание зверюшек в джунглях получилось весьма правдоподобным.
– Кривоватая озвучка и отсутствие нормальной музыки портят игру.

ДИЗАЙН 8.0
+ В большие красивые уровни вложили душу – все бы так старались!
– В лабиринтах и густой растительности бывает сложно ориентироваться.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Индикатор расстояния до цели не дает окончательно заблудиться.
– Ну, очень большие «пушки», некоторые едва ли не на пол-экрана!

ИТОГО

Игра среднего класса. В меру качественная и увлекательная!

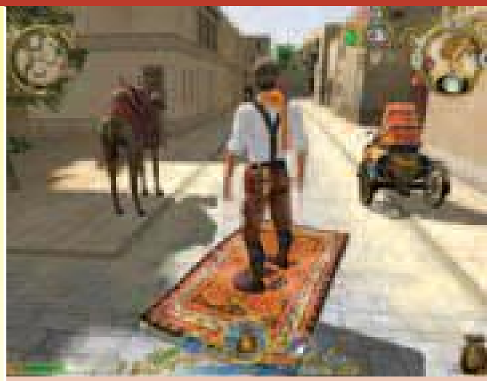


7.0

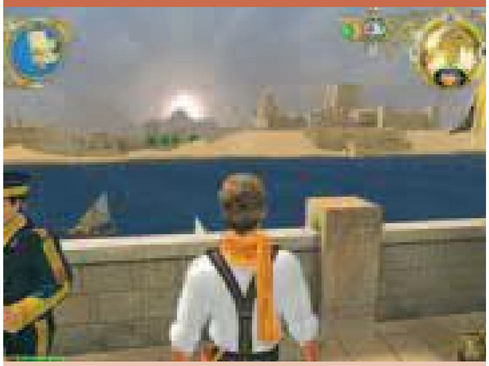
80 DAYS: AROUND THE WORLD ADVENTURE

КРУГОСВЕТНЫЙ ТРАНЗИТ





Всегда в наличии: верблюд обыкновенный, ковер летающий, драндулет тарахтящий.



Ночь сменяет день в реальном времени: солнце садится буквально на глазах. Чертовски красивое зрелище.

Текст: Роман “ShaD” Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Frogwares Game Development Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.80days-game.com

Если бы Жюлю Верну показали печально известный фильм, снятый по мотивам его романа «Вокруг света за 80 дней», старику сделалось бы плохо. Даже учитывая тот факт, что ему вряд ли известно, кто нынче заправляет в Калифорнии, ужимки и прыжки товарища Чана его бы точно добили.

Хорошо хоть игра ***80 Days: Around the World Adventure*** с голливудским шедевром никак не связана. Хотя и от книги ей тоже достался только «скелет»...

ГЛАВНОЕ – МОБИЛЬНОСТЬ!

Оливер Лавайсхарт, достойный племянник своего именитого дядюшки, ни за что не хочет жениться. Между тем, торжественное событие неумолимо приближается, ибо согласия Оливера никто не спрашивает. На помощь приходит дядюшка: он предлагает юноше отправиться в необычайно захватывающую поездку, позволяющую «свалить» из дома минимум на два с лишним месяца. Парень должен собрать четыре великих изобретения рассеянного родственника, а заодно выиграть пари, доказав, что обогнуть земной шар всего за восемьдесят дней вполне реально. Несмотря на то что каждая секунда на счету, игра обсасывает нехитрую завязку добрых пять минут, как будто нарочно испытывая наше терпение.

Вырвавшись, наконец, из апартаментов болтливого старика, можно включаться в гонку. Все головоломки 80 Days так или иначе связаны с охотой на транспорт, ведь пешком старушку Землю в означенные сроки не обойти. Средства передвижения играют ключевую роль: тебя ждет плавание на роскошном круизном лайнере, полет на огромном дирижабле и путешествие по железной дороге. Правда, если бы все это не сопровождалось определенным риском, похождения Оливера нельзя было бы назвать приключениями! Так что на корабле тебе придется устранять течь, грозящую потопить все судно; на дирижабле лавировать между дурными птицами, способными повредить нежную технику; а в поезде... Впрочем, я увлекся.

ДИВО ДИВНОЕ

Меняя страны, как перчатки, Оливер попадает в действительно экзотические места. Города Египта, Индии, Японии и Америки разительно отличаются друг от друга и пропитаны уникальным колоритом. Но кроме архитектуры, национальных костюмов и мусора (яблочные огрызки и банановые шкурки дизайнерам особенно удались) они выделяются и средствами передвижения.

Тебя ждет плавание на круизном лайнере, полет на огромном дирижабле и путешествие по железной дороге

О КОМПАНИИ

Frogwares Game Development Studio – независимый коллектив разработчиков с представительствами в Ирландии, Франции и Украине. Студия специализируется исключительно на приключенческих играх и, в общем-то, преуспевает. Кроме *80 Days* из-под ее пера вышла *Journey to the Center of the Earth*, а также две игры о Шерлоке Холмсе.







Лабиринты улиц простираются на изрядное расстояние, поэтому разыскивать важных NPC, передвигаясь пешком, – только терять время. Между тем, стрелки неумолимо отсчитывают минуты, часы и дни, лишь на минимальных настройках сложности проявляя терпимость к нерасторопным. На прочих уровнях сложности потерянные по глупости сутки превратятся во вполне реальное отставание от конкурентов на целых двадцать четыре часа. Так что пешими прогулками лучше не злоупотреблять.

К твоим услугам несколько видов самых невероятных механизмов, в которых, приложив немного фантазии, можно усмотреть прообразы автомобилей и мотоциклов. Кроме того, полным-полно всяческих животных, в их числе есть даже слон и верблюд. Однако самые бурные наши аплодисменты заслужил Коврик. Да-да, самый натуральный ковер-самолет, к тому же с аналогом ручного тормоза! Разработчикам не откажешь в чувстве юмора. Управлять «техникой» несложно (используется стандартная WASD-раскладка), хотя поначалу немного непривычно. Тот же Ковер имеет обыкновение «срываться в штопор»: при неосторожном обращении волшебный половичок начинает дико вращаться на месте. Будь Оливер настоящим человеком, а не виртуальным персонажем, его бы вывернуло наизнанку.

ФРУКТЫ И ЗДОРОВЫЙ СОН

Впрочем, кое-что человеческое парню не чуждо. Он, например, со временем устает. Особенно юношу выматывает бег. Индикатор выносливости приветливо светит зеленым в углу экрана. Когда полоска исчезает, герой вырубается... Далее начинается самое забавное. Потеряв n-ное количество часов, Оливер приходит в себя на том же самом месте, где уснул. Игра же услужливо поясняет, что милосердные прохожие увидели «отключившегося» юношу, отнесли его в ближайший отель, а потом, до того, как бедняга очнулся, притащили его обратно.

Предотвратить упадок жизненных сил легко. Достаточно купить у любого из многочисленных торговцев что-нибудь съестное, а еще лучше – вздремнуть в гостинице. Времени, конечно, уйдет больше, чем на трапезу, зато и запас бодрости пополнится как следует. Правда, жилье и провиант требуют капиталовложений, но и задачек с финансовым вознаграждением тоже предостаточно. Кроме классических пазлов Оливера ждет немало «стелс-операций».

ПРОСТО, ВЕСЕЛО, КРАСИВО

Приключения отважного «браконенавистника» сопровождаются зажигательной музыкой, великолепно отражающей местный колорит, но не лишенной налета современности. Так, на улицах Каира звучит прекрасная восточная мелодия, обработанная в духе Panjabi MC. **Frogwares** вообще приложила максимум усилий, чтобы люди просто отдыхали за игрой, ни на чем, что называется, не заморачиваясь. 80 Days: Around the World Adventure действительно получилась веселой и простой в обращении, а «новые слова» в жанре пусть скажут другие.

ФАКТЫ

- **1** странную птицу контузило пароходным гудком
- **80** дней дается тебе на кругосветное путешествие
- **4** изобретения необходимо вернуть любимому дяде
- **4** страны предстоит посетить во время приключений
- **200** золотых стоит молчание полицейского
- **1** ковер-самолет с ручным тормозом





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.9



Тайная вечеря черных археологов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Время – твой злейший враг, а разнообразный транспорт – лучший союзник!
– Ветеранам приключенческого жанра игра может показаться слишком простой.

ДИЗАЙН 9.0

+ Архитектура, мода и нравы разных народов отражены во всех подробностях.
– Города настолько велики, что путешествовать по ним порой надоедает.

ГРАФИКА 7.0

+ Шарф Оливера развевается на ветру, а на лице даже ресницы видны.
– Полигонов на всех не хватило, да и проблемы с анимацией имеются.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

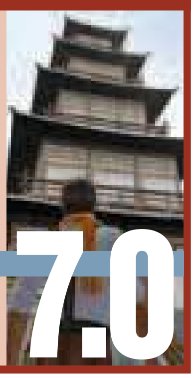
+ В игре есть мини-карта, на которой отмечены все важные объекты.
– Всевозможные подсказки и пояснения занимают много места на экране.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Отличное музыкальное оформление, идеально соответствующее антуражу.
– Приглашенные для озвучки актеры схалтурили. Да и актеры ли это были?

ИТОГО

Ни крови, ни насилия, только беззлобный юмор. Устрой «разгрузку» после Doom!



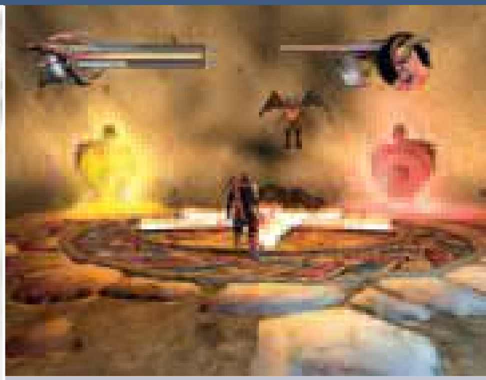
7.0

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

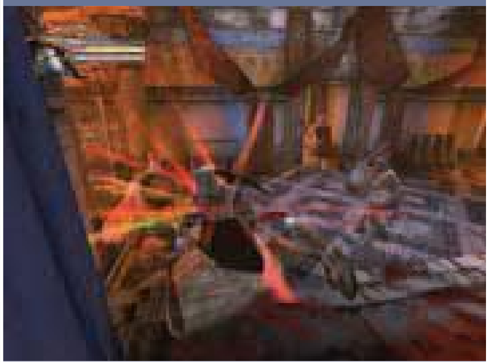
НЕ ГОНИТЕСЬ ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ



Текст: Илья Азар



Финальная битва с демоном Азраилом удручающе проста.



Только здесь можно встретить одновременно и римлян, и крестоносцев!

ЖАНР ИГРЫ
Action / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic International
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Cauldron
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
3 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cauldron.sk/projects/kott2

Таинственная история тамплиеров всегда привлекала пытливые умы. Храмовники, как по-другому называют рыцарей этого ордена, стали полноправной частью современной массовой культуры. Миллионные тиражи книг Умберто Эко и Дэна Брауна служат тому ярким примером. К сожалению, игре *Knights of the Temple 2* подобный успех не светит. Словаки из Cauldron, авторы неплохого рубилова *Conan*, попытались разбавить геймплей KOTT2 ролевыми элементами и сфальшивили.

Первую часть, выпущенную полтора года назад, игровая пресса хвалила в основном за отменную боевую систему. ***KOTT2*** же хочется только ругать. Возможно, причина в том, что ***Knights of the Temple*** делала **Starbreeze Studios**, позже прославившаяся великолепной ***Chronicles of Riddick***. **Cauldron** же до их уровня не дотянула. А ведь обещали парни много: разветвленную систему диалогов, побочные квесты, развитие персонажа, нелинейный игровой мир и захватывающий сюжет. На стремлении объять необъятное они и погорели.

ПУСТЫЕ ОБЕЩАНЬЯ

Главный герой KOTT2 тот же – Поль де Рак (Paul de Raque), с которым ты, возможно, прорубался сквозь дебри первой части. Сюжет банален донельзя: Поль, ставший Великим Магистром ордена тамплиеров, должен спасти мир от адских отродий. Для этого он путешествует по миру в поисках трех артефактов, которые позволят ему сразиться с главным демоном.

В Cauldron сделали выводы из критики по поводу первой игры. Игрокам не понравился линейный сюжет (в KOTT уровни следовали один за другим без всякой связи, не считая пары фраз на экране загрузки) – пожалуйста, теперь у Поля есть свой корабль, и он волен сам выбирать, в какой последовательности выполнять миссии. У живущих на островах персонажей он может получать побочные квесты, в том числе и открывающие новые игровые области.

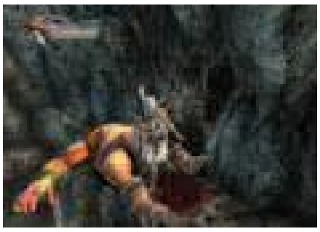
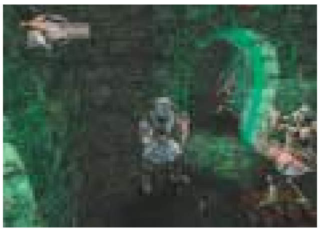
Звучит интригующе, пока не узнаешь, что сюжетных (то бишь больших и интересных) локаций всего лишь пять (это издевательство!). Побочные квесты примитивны и однообразны – особенно это бросается в глаза в римском городе Сирмий (Sirmium), где ты битый час будешь носиться по улицам от одного NPC к другому, выполняя дурацкие поручения.

Увы, нет и никаких разветвленных диалогов. Апофеозом беспомощности разработчиков стало выбивание долга из местного Плюшкина. Сначала он отказывается отдать день-

В игре только пять сюжетных миссий, которые можно пробежать едва ли не за пару-тройку часов

О КОМПАНИИ

Компания Cauldron была основана в Братиславе в 1996 году. Их первым проектом была логическая игра Quadrax. За десять прошедших с тех пор лет словаки сделали два шутера (*Chaser* и совсем новый *Gene Troopers*), стратегии *Spellcross* и *Battle Isle: The Andosia War*, а также слэшеры *Conan* и *Knights of the Temple 2*.


ги, потом возвращает часть долга, снова долго ноет и, наконец, выдает все золото. Я же все это время просто выбирал единственную наличествующую реплику.

РОЛЕВАЯ НЕМОЩЬ

Попытки разработчиков растопить сердца ролевиков не исчерпываются только несюжетными квестами. В KOTT2 наличествуют и зачатки торговли, но она прикручена лишь для солидности. Во всей игре есть всего несколько видов брони; оружия больше, но почти все оно добывается в бою. В многочисленных ящичках по миру разложены лечебные снадобья, и нужда в куцем ассортименте торговца не возникает вообще. За каждого убитого противника Поль де Рак получает очки опыта, которые можно вкладывать в его развитие. Ты волен улучшать базовые характеристики персонажа, его боевые умения и комбинации ударов. Кстати, крестоносец и борец с нечистью не прочь побаловаться магией: ему известно аж четыре заклинания. А лучше натренировать удар – сильнее вдаришь. Вот и вся ролевая система. Впрочем, для обыкновенного экшена ничего другого и не нужно.

НЕ С КЕМ ДРАТЬСЯ

Но в том-то и дело, что желанием облагородить игру Cauldron испортила самое главное в любом слэшере – драки. Да, боевая система в KOTT2 состоит из 4-х специальных ударов и 15-ти комбо, но за красивыми цифрами из пресс-релиза снова пустота. Сражения (притом, что это, как ни крути, лучшая часть игры) абсолютно не впечатляют: все комбинации тычков выглядят одинаково, и никакой радости от убийства не испытываешь. У врага не отлетит голова или рука, его не разрубишь пополам саблей. Как же все-таки далеко игре до серии ***Prince of Persia***!

Хуже всего то, что драться практически не с кем. Прорываясь из римских катакомб наверх, ты убьешь пару десятков римлян, в турецкой тюрьме – еще столько же сарацинов, в осажденном пиратском городе – нескольких пиратов, на острове Мертвых – кучу скелетов и демонов. И все! На этом масштабные сражения исчерпываются. На каждом из пяти сюжетных уровней есть еще один-два босса. Все они требуют особого обращения, но даже финальная схватка абсолютно незрелищна и удручающе легка.

ЧТО-НИБУДЬ ЕЩЕ?

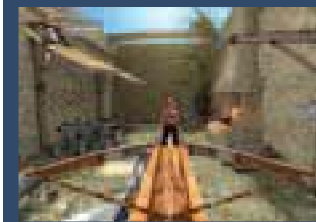
Признаюсь честно, поначалу KOTT2 мне понравилась – уже упомянутые «особенности игры» заинтриговывали. К сожалению, где-то на третьей миссии желание играть улетучилось. Помимо всего вышеперечисленного разочаровала и графика. Движок может сподобиться на неплохие виды, но текстуры бедноваты, архитектура простенькая, а полигонов у разработчиков хватило только на модель главного героя. Впрочем, ролики на движке игры в целом впечатляют.

В игре нет ровным счетом ничего особенного – стандартный проект, каких множество. В сложившейся ситуации скоротечность игры выглядит даже плюсом. KOTT2 пролетает за одни выходные. Ты можешь посвятить их этому проекту, если на примете нет ничего более стоящего.

PC

ФАКТЫ

- **18** «разнообразных» побочных квестов
- **3** яблока нужно сбить с головы у девушки
- **7** игр на счету Cauldron
- **1** битва с огромным крабом
- **100** монет стоит каждая убитая душа
- **15** боевых комбо



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.4



Здешние боссы достойны произведений Лавкрафта.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Все любят такие игры за возможность всласть помахать мечом.
– Разработчики испортили слэшер попыткой скрестить его с RPG.

ГРАФИКА 7.0
+ Симпатичные общие планы. Пристойная анимация драк.
– Бедноватые текстуры, простая архитектура, мало полигонов.

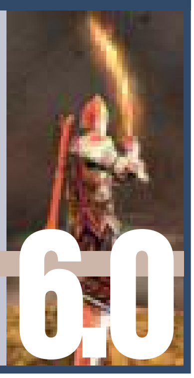
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Музыка не раздражает и неплохо дополняет происходящее.
– Звуковые эффекты не впечатляют. Голоса занудные.

ДИЗАЙН 4.0
+ Радует разве что возможность самому выбрать следующую миссию.
– Нет свободы на уровнях. Плохая камера. Мало сражений.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Пожалуй, интерфейс разработчикам более-менее удался.
– Неудачная раскладка клавиатуры. Много «обязательных» клавиш.

ИТОГО

Не слэшер и не RPG. Увы, лишь непритязательная игра на выходные.



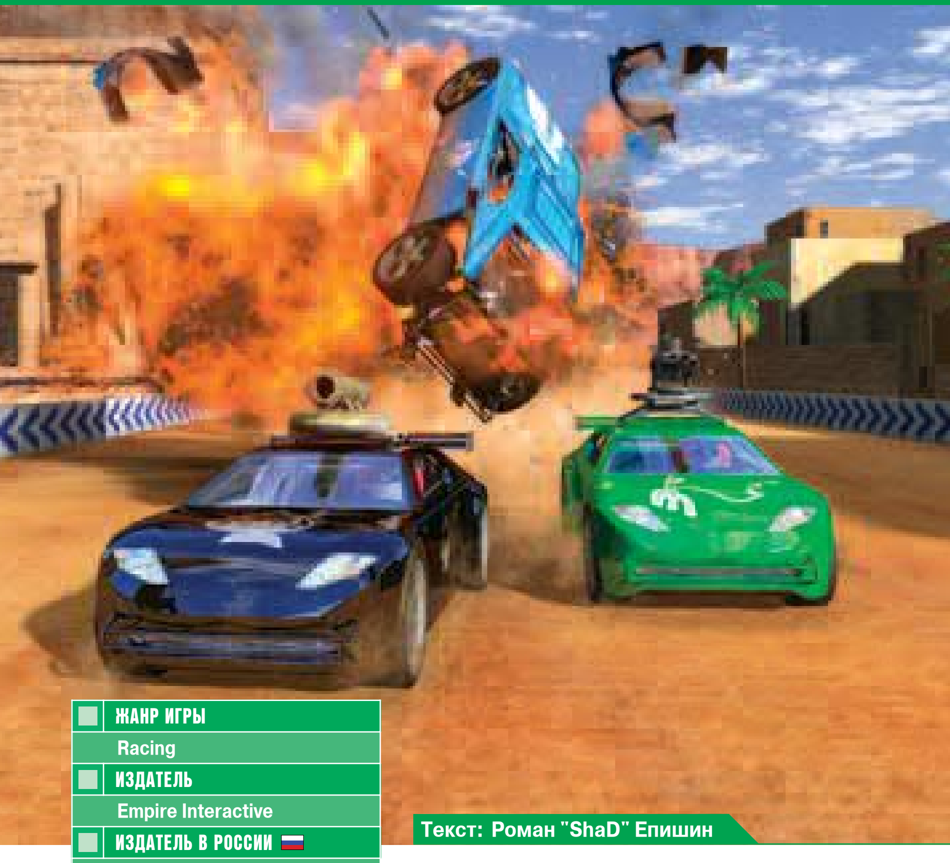
6.0

MASHED: ДВОЙНАЯ ЗАГРУЗКА

ДОБЕЙ НЕДОБИТЫХ

О КОМПАНИИ

Supersonic Software, основанная в 1989-ом году, кроме *Micro Machines 2* и *Mashed* отметилась лишь двумя несуразными поделками для PlayStation One. Может, все еще впереди?





В игре ты найдешь целых пятнадцать машинок. Правда, большинство из них знакомо еще по оригинальной Mashed.



Угадай, что сейчас произойдет с «желтым» гонщиком.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Empire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Supersonic Software
ПОЙДЕТ	Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1000MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mashed-lejeu.com

«*Mashed: Двойная Загрузка»* – это не полноценная игра, а дополнение к оригиналу. Что это значит? Новое оружие, новые трассы. Как и любой адд-он – исключительно для фанатов. Попытка заработать еще немного денег на известном имени. Впрочем, даже имя-то у игры не такое уж известное...

Supersonic Software, сколотившая имя на игре ***Micro Machines 2***, и далее гнет свою линию. В главной роли снова маленькие автомобильчики, чья детализация явно не для современных компьютерных мощностей. Страшненькие «тачки» гоняют по блеклым трассам, а мы с тобой взираем на все это безобразие чуть ли не из-под облаков, то есть сверху. В рядовом заезде побеждает тот, кто первым оторвется от соперников на расстояние «экрана». Благо, банальное времяпрепровождение разбавлено соревнованиями на время и борьбой за флаг.

Неоценимую помощь в гонках оказывают всевозможные бонусы. Без них игра вообще бы зачахла, а так ничего, бывает даже весело. В твоем распоряжении ракеты, мины, пулемет и еще шесть забавных устройств. Да вот беда, мы уже видели все это. Игре ***«Mashed: Вдребезги»*** было далеко до хита, а дополнение с пачкой новых мелочей и старой концепцией вовсе теряется в пыли истории. Повторить искрометный триумф ***Micro Machines*** дилогии не удалось...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

+ Гонять по трассам, устраивая подлянки соперникам, поначалу забавно.
− На первый взгляд, в игре ничего не изменилось. На второй тоже...

ГРАФИКА 5.0

+ Разработчикам удался эффект отражения, лед на трассах приятно блестит.
− Графика устарела на несколько долгих лет. Стыдно!

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ «Бука» добросовестно потрудилась над обзывательствами. Иногда смешно.
− Такой игре нужен мощный, зажигательный рок или что-то ритмичное. Увы...

ДИЗАЙН 7.0

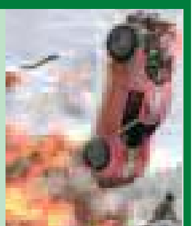
+ Некоторые трассы щеголяют занятными решениями, машинки выглядят стильно.
− В тех же Micro Machines 2 маршруты были куда интереснее и забавнее.

ИНТЕРФЕЙС 4.0

+ Ко всему, что нагородили разработчики, рано или поздно привыкаешь.
− Управление, вопреки обещаниям, нельзя толком перенастроить.

ИТОГО

Добивай недобитых, и пойдем отсюда. Адд-он не первой свежести.



5.0

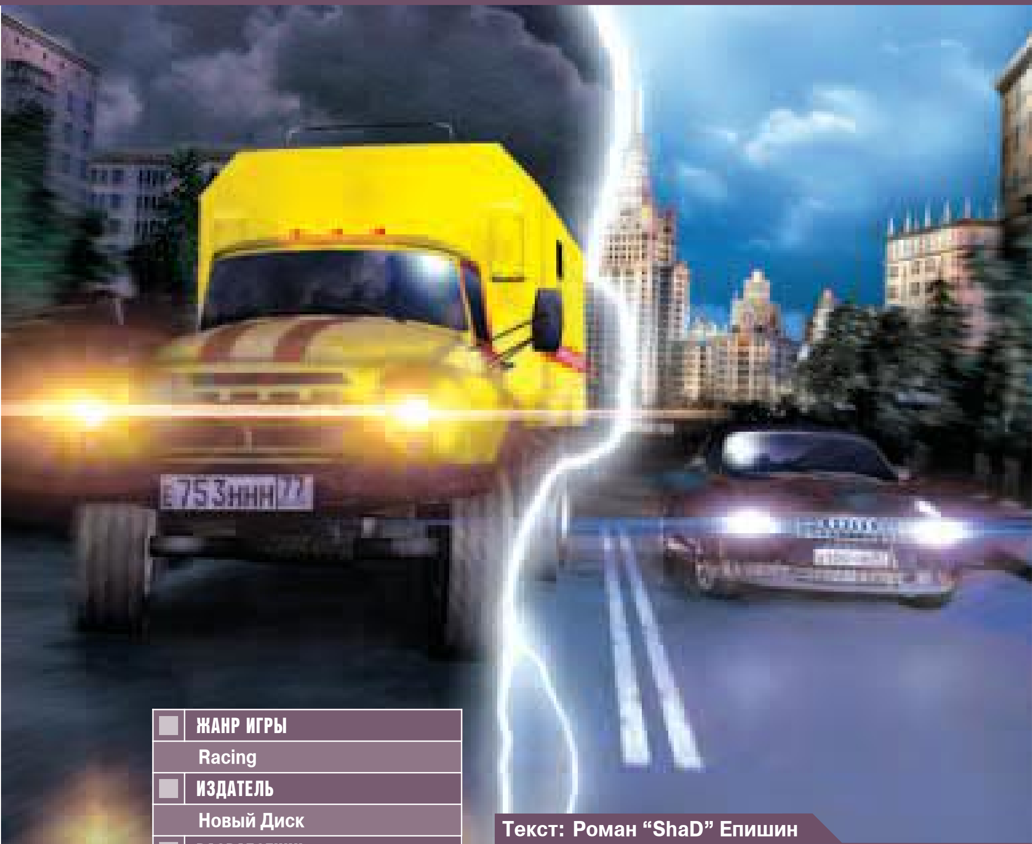


Пожалуй, самая интересная трасса.

ДНЕВНОЙ ДОЗОР RACING/ НОЧНОЙ ДОЗОР RACING

О КОМПАНИИ
■ *«Пульсариус», «Дорога Смерти», «Дневной Дозор Racing»* – вот все, что выпустила *Psycho Craft Studio*, справляющая в этом году свой второй день рождения.

ДНЕВНОЙ ПОЗОР RACING





■ Волшебным светом фар «уазик» сбивает соперников с курса.



■ Стукнулся, отскочил, поехал дальше – и так всю игру.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Psycho Craft Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dozorgame.ru/nd_racing.html

«Ночной Дозор Racing» стоит купить только настоящему фанату фильма/книги. Если же оценивать игру непредвзято, то перед нами – абсолютная серость.

Играть в «Дозор Racing» можно, но не очень-то и нужно. На выбор тебе предлагается две стороны и шесть персонажей, каждый со своим драндулетом. Кататься дозволено только по кольцевым трассам. Причем трассы эти навевают воспоминания о старых и добрых 90-х, когда понятия «интерактивность окружения» еще не существовало в природе, а невидимый коридор вдоль дороги был нормой жизни. Да, срезать или хотя бы заехать на бордюр не получится – вылетишь обратно на дорогу. Никакой «правильной» физики, конечно, нет и в помине. Автомобили мнутся и искрят, но это всего лишь спецэффекты, причем посредственные. Не радует и графика, все описание которой легко укладывается в емком слове «никакая». Спасает ситуацию разве что «магия», которой владеет каждый из участников гонок – только с ее помощью унылое нарезание кругов становится куда более интересным занятием.

Игра вышла в двух вариантах – «светлом» и «темном». Различаются они лишь саундтреками и наличием матерщины (угадай, в каком из двух). Самые преданные фанаты могут купить подарочное издание «2 в 1».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Многое перекочевало в игру из кино. Забавная магия водителей-иных.
– Унылые кольцевые трассы, игре нечем тебя увлечь. Быстро надоедает.

ГРАФИКА 6.0
+ Автомобили легко узнаваемы, особенно ЗИЛ «Горсвета» и «Ауди» Алисы.
– Машины практически не мнутся, улицы похожи на картонные декорации.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Песни известных исполнителей, разная музыка в разных «Дозорах».
– С матом «дневные» певцы явно перебрали, детям противопоказано.

ДИЗАЙН 5.0
+ В качестве фона на трассах мелькают МГУ и другие достопримечательности.
– Закольцованные коридоры, льстиво именуемые трассами, давно не в моде.

ИНТЕРФЕЙС 5.0
+ Есть спидометр, карта и список «заклинаний» для осаживания соперников.
– Авто ведут себя как поставленные на колеса коробки из-под обуви.

ИТОГО
Посредственная игра с раскрученным именем. Только для фанатов.

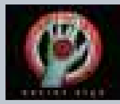


5.0



■ Иномарка и развалюха – классика жанра.

RAT HUNTER



О КОМПАНИИ
Secret Sign – мелкий разработчик, ничем примечательным на игровой сцене ранее не отметившийся. Из готового – экшен *E.X.I.T.* и *«Звездный меч»*.

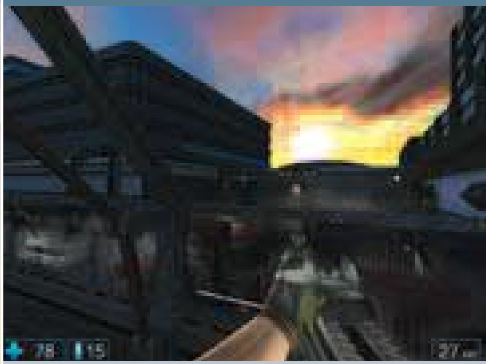
НИЛЬС БЕЗ ДУДОЧКИ



Текст: Сергей “Loki” Еркин



Вообще-то, на практике эти толстокожие фрики необыкновенно хрупки.



Порой игра изо всех сил старается сделать нам красиво.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Secret Sign
ПОЙДЕТ	Процессор 1,4HGz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.russobit-m.ru/rus/games/rathunter/index.shtml

Как гласит пословица, кашу маслом не исправишь. Особенно машинным. Приглашенные радиозвезды (Бачинский и Стиллавин тут как тут) не спасут утопающего в мутагене – проверено отечественным игропромом.

Уже по звучному имени – Буч Крид – в герое угадывается человек свободной профессии. Журналист-приключенец решил написать сенсационный репортаж о волне генных мутаций, для чего взялся истреблять их жертвы. Романтика! **Secret Sign** ничтоже сумняшеся эксплуатируют находки зарубежных коллег. Истлевающие за несколько мгновений трупы из ***Doom 3***, вспышки воспаленного подсознания протагониста из ***The Suffering***, покромсанную Gravity Gun из ***Half-Life 2***, демоническую ярость из ***Painkiller***... И даже поединки бронированных багги из ***Bandits: Phoenix Rising***! С миру по нитке – нищему химзащита, одним словом.

Графика заставляет вспомнить в лучшем случае ***Chaser***. В худшем – ***Sin***. Количество цветов смущает – в сознании невольно всплывают смутные очертания кармического числа «256». Вместо «КРОВИЩИ», которую сулит нам обложка, – облачка красноватого дыма и бесформенные зеленые джибсы. Трупы врагов медитативно зависают в воздухе, стекла разбиваются исключительно выстрелами, но не брошенными предметами. Сюрреализму – наше почтение. Аминь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Полет воспаленной фантазии сценариста на редкость зрелищен.
− Без средства для расширения сознания за сюжетной линией не угнаться.

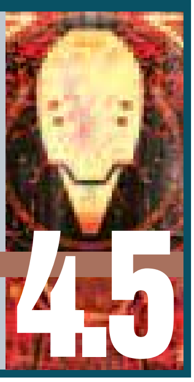
ГРАФИКА 6.0
+ Спартанский минимализм с редкими вкраплениями современных технологий.
− Глюк на глюке верхом и глюком погоняет. Настоящий парад недоработок.

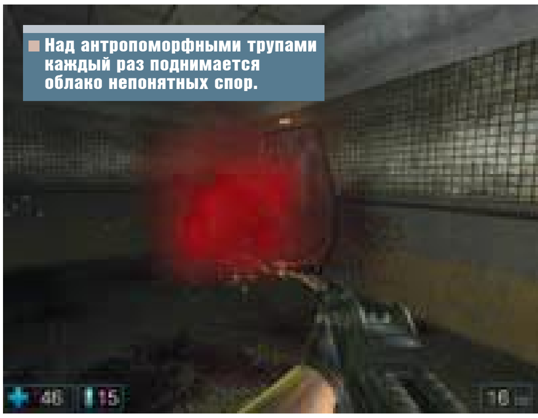
ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
+ Бачинский и Стиллавин честно отрабатывают свои три корочки хлеба.
− Зацикленные сэмплы и мерзенькие шуточки противников – вот и весь сказ.

ДИЗАЙН 4.0
+ Когда-то подобные интерьеры поразили бы игрока богатством деталей.
− Прекрасное Далеко ныне еще дальше – дизайн не выдерживает критики.

ИНТЕРФЕЙС 6.0
+ Все, что требуется знать матерому крысолову, на экране отображается.
− Раскладка клавиатуры «по умолчанию» просто-таки молит о перенастройке.

ИТОГО
Игра, знать о которой не нужно никому. Во избежание душевных травм.





Над антропоморфными трупами каждый раз поднимается облако непонятных спор.


Выиграй 15 000 рублей!!!
Угадай, кто из 27 претендентов станет обладательницей титула "Мисс Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!
Отправь sms с кодом участницы (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.
GAMELAND AWARD
(game)land
Наталья miss1
Эльвира miss2
Татьяна miss3
Наталья miss4
Анна miss5
Мария miss6
Екатерина miss7
Надежда miss8
Надежда miss9
Елена miss10
Галина miss11
Арина miss12
Инесса miss13
Лилия miss14
Евгения miss15
Надежда miss16
Виктория miss17
Дора miss18
Юлия miss19
Екатерина miss20
Нелли miss21
Екатерина miss22
Мария miss23
Виктория miss24
Анна miss25
Анна miss26
Юлия miss27
Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты пришлешь больше всего sms с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!
Стоимость sms - $0,35 (без НДС)
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
www.gamelandaward.ru

editorial

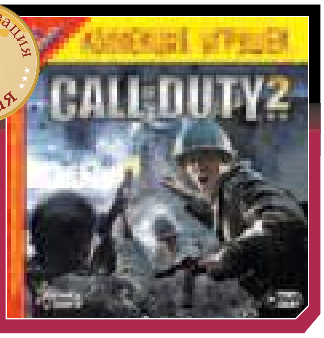


Салют!
Новый год прошел, итоги подведены, барабанные дроби отбиты, хвалебные песни отпеты. Мы выделили из кучи хлама два десятка локализованных продуктов, вышедших в минувшем году. Их пропустить нельзя ни в коем случае! Уже первый месяц нового года убеждает нас в том, что, подводя итоги 2006-го, мы заметно расширим список классных локализаций. В январе вышли аж три русские версии известных игр, заслуживающие главной награды рубрики. Да еще какие! Зрелищный WWII-боевик ***Call of Duty 2***, ***Half-Life 2*** – игра 2004 года по нашей версии и по мнению многих игровых изданий, а также глобальная стратегия ***«Дипломатия»*** от скандинавов из компании **Paradox**. Им на пятки наступают другие локализации этого выпуска «Дайджеста». Еще не устал от детских покатушек в бесчисленных аркадных гонках? Или тебе по душе стритрэйсинг? В любом случае, забудь про все, что видел раньше. ***GT Legends*** – самый реалистичный автомобильный симулятор минувшего года. Крепче за баранку держись, читатель! Игра у **SimBin** получилась, что надо. Жаль, что локализация **«Нового Диска»** уступает по качеству самому проекту. Чего, к счастью, не скажешь о ***Silent Hunter III*** от **«1С»** и ***«Враждебных Водах»*** (в оригинале ***S.C.S. Dangerous Waters***) от **«Акеллы»**. Военно-морские симуляторы не часто заглядывают к нам в гости. А сегодня просто праздник какой-то: в «Дайджесте» их сразу два. Любители пошаговых стратегий непременно придут в восторг от подарка, который им сделали главные «морские волки» игровой индустрии. Ну и, конечно, ***«Мир Jagged Alliance»*** – перед выходом **JA3D** это весьма актуально. Приятного чтения. Увидимся в следующем месяце.

Павел Демин

CALL OF DUTY 2

Локализация 1 классная



ЖАНР:	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК:	Infinity Ward
ИЗДАТЕЛЬ:	1C
ЛОКАЛИЗАТОР:	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	350 руб.
URL:	www.callofduty2.com games.1c.ru/cod2/

Если и играть в войну, то именно в такую. Красивую, зрелищную. В пылу боя, когда где-то вдали раздаются артиллерийские залпы, стрекот зениток, крики раненых солдат, а ноги вязнут в месиве из крови и машинного масла, легко забываешь про главный недостаток творения **Infinity Ward** – скрипты. Ты вряд ли станешь проходить через заснеженный Сталинград, зеленеющую Францию и знойные пустыни северной Африки дважды. Зато этот единственный раз запомнится надолго.
Локализация ***Call of Duty 2*** – процесс, сравнимый по своей сложности с переводом полнометражного военного кино. О том, с какими трудностями столкнулась **«1С»**, нам поведал **Михаил Волошин**, менеджер по локализации (смотри следующую страницу). Поиграв в русскую CoD2, ты поймешь, что актеры работали, не покладая рук. Игре чуждо понятие «тишина». Действие на поле брани сопровождается несмолкающей трелью оружия, звуками взрывов и предсмертными криками. Командир раздает указания, братья по оружию, не переставая, кричат во все горло, сообщая о том, где враг и как с ним надо расправиться, а во время коротких перекуров делятся впечатлениями и проклинают тот день, когда взяли в руки оружие. По моему мнению, в русской версии братья по оружию кричат даже более эмоционально и естественно, чем в американской. Наши актеры постарались на славу.
Солдаты каждой страны общаются по-своему. Под знаменами Красной армии собрались бойцы, болтающие лишь о Сталине, Родине и количестве истребленных фрицев. Западные союзники – сплошь джентльмены, для которых война – дело чести. Озвучка, чего греха таить, великолепна. Не уступают по качеству ей и тексты. Дневники Козлова и его англо-американских коллег ярки и интересны. Эти записки передают не только хронику событий, но и переживания, эмоции отдельно взятого человека.
За что я люблю CoD2? Здесь никогда не чувствуешь себя в безопасности. Тебя в любое мгновение может сразить шальная пуля-дура или разорвать на куски брошенная противником граната. В этом беге по острию ножа – вся соль игры. Тебя ранили, но ты идешь на противника с автоматом наперевес, целясь в супостата и жадно вдыхая воздух, пронизанный запахом пороха. Запахом войны. Ну где еще получишь такие впечатления?!

ЗВУК	9.5
ТЕКСТЫ	9.5
СТИЛЬ	9.5
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №25	8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	10,0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 - 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 - 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 - 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 - 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 - 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 - 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 - 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

РУССКИЙ ЛИК ВОЙНЫ



На вопросы отвечал Михаил Волошин (далее – М.В.), менеджер по локализации фирмы «1С».

PC ИГРЫ: Привет. Когда стартовали работы по переводу *Call of Duty 2*?
М.В.: Где-то в сентябре, за месяц до выхода игры за рубежом.

PC ИГРЫ: Кто озвучивал игровых персонажей?
М.В.: Всех перечислять, пожалуй, не буду. Над озвучкой работало больше 20-ти человек – от малоизвестных театральных актеров до народных и заслуженных артистов России. Из выдающихся личностей отмечу **Александра Клюквина**, **Андрея Ярославцева**, **Юрия Деркача** и **Бориса Репетура**.

PC ИГРЫ: С какими трудностями вы столкнулись за время локализации проекта?
М.В.: Основные трудности заключались в большом объеме и характере звука. Действие игры разворачивается на поле боя, и все персонажи не просто разговаривают, они кричат. А актера очень трудно заставить орать во всю глотку, он боится сорвать голос. Это первая проблема. Вторая – объем. На одного солдата в ***CoD2*** пришлось около 800 реплик, которые необходимо было озвучить одним голосом в течение нескольких часов. Для актеров это большая нагрузка, но они справились. Результат превзошел все ожидания! Нам удалось сохранить атмосферу военных действий из оригинальной игры. Я считаю, что наша озвучка даже лучше американской. Актеры поработали на совесть, за что им огромное спасибо!

PC ИГРЫ: А как насчет каких-нибудь занимательных фактов о локализации *Call of Duty 2*? Сколько тысяч знаков текста пришлось перевести? Какова продолжительность озвученных реплик? Может быть, во время перевода случались какие-то курьезы... Расскажите нам об этом.
М.В.: Объем текста не такой уж и большой – около 500 тысяч знаков. А вот озвучка действительно заставила попотеть. В игре чуть меньше 20 тысяч озвученных реплик (это не считая немцев, речь которых мы не переводили), что на данный момент – рекорд по этому показателю для игр. Курьезов никаких не было, работа шла по плану. Продукт локализовали в срок.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно? Все, что тебе для этого нужно, – правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Я нашла его в городе. Шатался, где попало. Вечно с ним одни неприятности!»
2. «Нам только нужно держаться темноты»
3. «Нужный человек не в том месте может перевернуть мир…»

Ответы присылай на электронный ящик demin@pc-games.ru или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс Дайджеста».

В конкурсе номера 1(25) победил Сергей Прищепа из Владивостока.
Правильные ответы: 1. Cold War; 2. Splinter Cell: Теория Хаоса; 3. Worms 4: Mayhem.

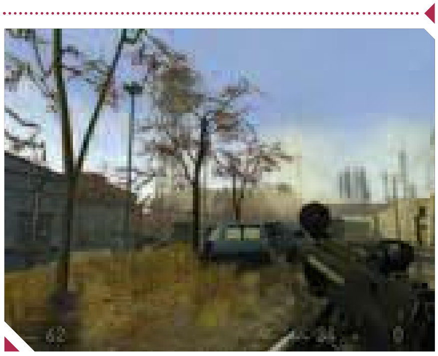
HALF-LIFE 2



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD/6 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	350 руб.
URL	www.half-life2.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=202

Я никогда не причислял себя к поклонникам Гордона Фримена. Стыдно признаться, но до выхода локализованной версии от **«Буки»** я не играл в ***Half-Life 2***. Не стоит рассказывать, что я потерял, – теперь и сам знаю. Сногсшибательная графика и великолепная физика – совсем не главное в этой игре. Half-Life 2 зацепит даже тех, кто косо смотрит в сторону «тупых шутеров», и для кого технологический уровень проекта – не единственный критерий качества. Во вторую «Халфу» лучше не соваться, если в голове вместо мозгов опилки. Лично я был приятно удивлен, что решить некоторые игровые задачки можно несколькими путями. Впрочем, обо всем этом ты уже наверняка знаешь из нашего обзора, опубликованного в 13-ом номере.
Перейдем лучше к описанию самой локализации. Текстовый перевод и озвучка удались. Но и без казусов не обошлось. Во время некоторых бесед с NPC к разговору подключаются другие персонажи. В итоге уловить, что говорит первый, а что второй, становится чертовски сложно. Помимо самой игры на диск поместили ***Counter-Strike: Source***, Half-Life 2: Deathmatch и ***Half-Life: Source*** (первая часть «халфы» на современном движке). Как и выпущенная ранее версия от **«Софт Клаба»**, Half-Life 2 от **«Буки»** поддерживается системой Steam (при установке и запуске игры подключение к интернету обязательно!). Значит, все прелести этого продвинутого сервиса будут доступны и тебе. Ведь ты хочешь посмотреть на чудографику в ***Lost Coast***?

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	10,0
СТИЛЬ	9,5
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №13	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	9,5



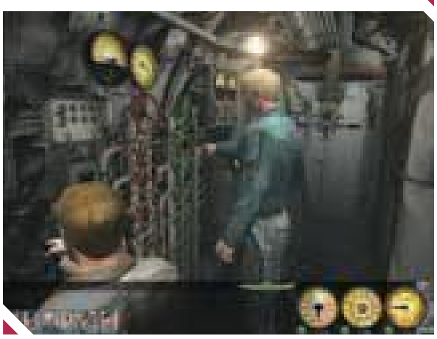
SILENT HUNTER III



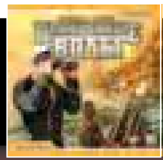
ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	www.silent-hunteriii.com games.1c.ru/sh3/

Самый выдающийся симулятор подводных лодок добрался и до России. Но долгожданный русскоязычный релиз ***Silent Hunter III*** (версия 1.4) получился так себе. В чем же ошиблись локализаторы? Основной минус – плохая озвучка. Уши вянут уже после первого отданного приказа. Члены экипажа говорят какими-то неестественными голосами. В компании таких подчиненных сразу забываешь, что находишься на субмарине и выполняешь военную операцию. Актерскую работу мы признаем неудовлетворительной. К тому же, реплики подчиненных периодически накладываются друг на друга. Немецкие сообщения куда эмоциональнее. Когда какой-то немец кричит «Аля-а-арм», это напоминает именно тревогу, а не колыбельную. Под русское же «Корпус субмарины поврежден» хочется только зевнуть и попросить подчиненных не беспокоить командира. Неприятный осадок остался от произношения чисел. Создается ощущение, будто разные цифры читают разные люди. К тому же, например, в числе «1-2-3» «два» ты можешь услышать еще тогда, когда не закончили произносить «один». «Три» же актер выдавливает из себя с большой задержкой. Порой члены экипажа отчего-то бубнят в один голос. А фразы типа «Новая глубина один метров» вообще не нуждаются в комментариях.
Что порадовало, так это весьма неплохие тексты и, пожалуй, оформление. Шрифты подобранны отменно. Тем не менее, от локализации Silent Hunter III мы ждали большего.

ЗВУК	3,0
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	6,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №18	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	5,5



ВРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ



ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Sonalysts
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	2 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	200 руб.
URL	www.scs-dangerouswaters.com www.akella.com/ru/games/scs

«Акелла», в свою очередь, взялась за перевод еще одного классного военно-морского симулятора. ***Dangerous Waters*** вышла незадолго до ***Silent Hunter III*** и с легкостью скрасила месяц ожидания третьей части главной игры жанра. «Враждебные воды», конечно, здорово проигрывают по качеству картинки красивой и современной SH3. Впрочем, поклонники таких игр, как ***688(I) Hunter/Killer***, ***Jane's Fleet Command*** и ***Sub Command***, непременно найдут свои плюсы в творении **Sonalysts**. Острая нехватка полигонов, некрасивая, хоть и шейдерная, вода и слабые спецэффекты истинных фанатов не отпугнут.
К тому же, управлять во «Враждебных водах» можно не только субмариной, но также вертолетом и самолетом. Воевать придется в водах мирового океана. Враждебными они, к слову, стали после конфликта в рядах российской армии. Мятежники захватили несколько лодок и отправились в Тихий океан. Разумеется, не обошлось без вмешательства сильных мира сего. Компанию США на этот раз составил Китай. Остановить негодяев пытаются всеми доступными средствами, посылая подлодки, вертолеты и самолеты на ликвидацию russian crazy guys. «Акелла» не стала переписывать английскую озвучку, которую вряд ли получилось бы заменить без потери качества. Наши локализаторы сосредоточились на переводе текстовой информации. Отличным языком переписаны брифинги. Классно адаптированы и многочисленные панели в подводных лодках, вертолетах и самолетах. Хорошая работа.

ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №17	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	8,0



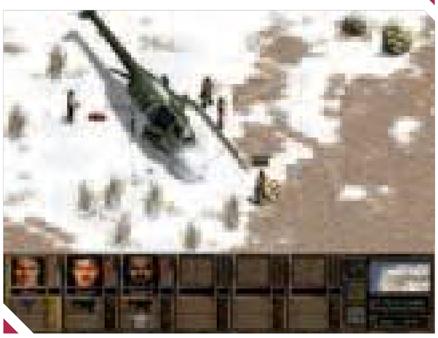
МИР JAGGED ALLIANCE



ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Sir-Tech Canada
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	2 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	200 руб.
URL	www.akella.com/ru/jaliance/ www.strategyfirst.com/en/games/JaggedAlliance2/

Jagged Alliance 2 по праву считается одним из ярчайших представителей пошаговых стратегий. Пока поклонники серии томятся в ожидании ***Jagged Alliance 3D*** от наших ребят из **«МиСТ ленд-Юг»**, **«Акелла»** предлагает им коллекционное издание «Мир Jagged Alliance», включающее в себя вторую часть и адд-он ***«Цена свободы»*** (в девичестве ***JA2: Unfinished Business***). К слову, ранее изданием игр серии Jagged Alliance в России занималась компания **«Бука»**.
События игры происходят в Арулько – богатом ресурсами государстве Третьего мира. Заграничные покровители ставят перед игроком цель свергнуть тамошнего диктатора. Но сперва ты должен собрать группу профессиональных вояк. В твоем распоряжении лучшие наемники, у каждого из которых свои индивидуальные характеристики, специализации и обмундирование. Они будут исправно выполнять свою работу до тех пор, пока ты платишь им жалование. Так что про денежки забывать не стоит. В «Мире Jagged Alliance» дадут поиграть на новом уровне сложности «Стальная воля». Помимо последних версий «Агонии власти» (1.12) и «Цены свободы» (1.02) на диске можно найти электронное руководство, переведенное на русский язык. Ну, а для самых преданных фанатов «Акелла» приготовила особый подарок – ***Jagged Alliance: Deadly Games***, адд-он (не требует наличия оригинала!) к самой первой ***Jagged Alliance***, которая вышла в 1995 году. Но здесь уже понадобятся знания английского языка.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	7,5
СТИЛЬ	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	8,5



GT LEGENDS



ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	SimBin
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD/3 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	370 руб.
URL	www.gt-legends.com

Современные гонки, несомненно, искажают в глазах подрастающего поколения суровую дорожную действительность. До сих пор думаешь, что сможешь носиться по улицам своего города так же, как по дорогам Rockport'а в ***NFS: Most Wanted***, отбрасывая в сторону, словно игрушки, автомобили мирных граждан и с легкостью прорываясь сквозь полицейские кордоны? Пора взрослеть! ***GT Legends*** тебе в этом поможет. Наберись мужества. Это автосимулятор для сильных духом.
GT Legends – игра-глыба. Восемь с половиной баллов и кулер в придачу были отданы творению **SimBin** нашим рецензентом вполне заслуженно. Жаль, что локализация **«Нового Диска»**, откровенно говоря, не удалась. Ошибки типа «Францир» и «Разпределение» никуда не годятся. Не останется незамеченным и неверный перевод большинства терминов. Corner Markers перевели как «Угловые указатели» вместо «Указатели поворотов». Damage – это, оказывается, «Ущерб», а не «Повреждения». Lock Angle каким-то непостижимым образом превратился в «Замок». Последнюю позицию на старте называют «Финишной». Кроме того, не совсем понятно, почему, когда игрок срезает дорогу, появляется сообщение «Внимание: объезд», и отчего во время дозаправки или замены покрышек искажаются шрифты. Не дождавшись официального патча, народные умельцы откорректировали перевод сами (ищи исправление на форуме «Нового Диска» **forum.nd.ru** в разделе "GT Legends").

ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	3,0
СТИЛЬ	8,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №25	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	4,0



ДИПЛОМАТИЯ



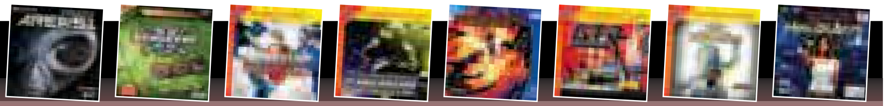
ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	snowball.ru
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	120 руб.
URL	www.diplomacy-pcgame.com www.snowball.ru/diplomacy/

Чувствуешь в себе задатки хитроумного политика и дипломата? Хочешь вершить судьбы мира? Тогда новый проект от **Paradox Interactive**, компании, которая подарила нам уже не одну глобальную стратегию, – это то, что доктор прописал. На сей раз разработчики выдали компьютерный вариант популярной настольной игры.
Нас переносят в начало 20-го века и предлагают побороться за европейское господство, взяв под контроль одно из семи государств: Россию, Турцию, Германию, Францию, Англию, Италию или Австро-Венгрию. Разработчики наделили стороны одинаковой военной мощью, так что биться один на один бесполезно. Тут-то проект и начинает оправдывать свое название. В руках игрока мощное оружие – дипломатия. Без разумной внешней политики не выжить. Заключить соглашение с одним государством, предать союзника, когда он будет уверен в твоей поддержке, и перебежать на другую сторону – нормальное поведение для политического интригана. От того, кто окажется умнее, а главное, хитрее, и зависит судьба Старого Света. А каждый из вас, наверное, желает, чтобы судьба Евпропы была именно в его руках.
Особенно отметим работу локализаторов. Им удалось отлично перевести игру на русский язык. Дает о себе знать богатый опыт **snowball.ru** по локализации «парадоксовских» проектов. Русская «Дипломатия» (версии 1.3) заслуженно получает наш «рубль».

ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	9,5
СТИЛЬ	7,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №26	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №27	9,0



РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Area 51	Area 51	Новый Диск	Midway Games Austin	n/a	First-Person Shooter	7.5
Conflict: Терроризм	Conflict: Global Storm	1С	Pivotal Games	1С	Third-Person Shooter	7.0
GTR: FIA GT Racing Game	GTR: FIA GT Racing Game	1С	SimBin Development Team и 10tacle Studios	1С	Racing	8.5
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1С	Remedy Entertainment	Логрус	Third-Person Shooter	8.0
Neuro Hunter	Neuro Hunter	Новый Диск	Медиа Арт	n/a	First-Person Shooter	n/a
Rat Hunter	Rat Hunter	GFI/Руссобит-М	Secret Sign	GFI/Руссобит-М	First-Person Shooter	n/a
Scratches	Scratches	Play Ten Interactive	Nucleosys	Play Ten Interactive	Adventure	n/a
Suffering: Ties That Bind	Suffering: Ties That Bind	Новый Диск	Surreal Software	n/a	Third-Person Shooter	7.5
Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	1С	PIPE Studio	n/a	Logic	n/a
Блицкриг II (подарочное издание)	Блицкриг II (подарочное издание)	1С	Nival	n/a	Real-Time Strategy	8.5
Лемони Сникет: 33 несчастья	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	1С	Amaze Entertainment	1С	Adventure	n/a
Михаэль Шумахер: Мировое турне	Michael Schumacher Kart World Tour 2004	1С	10tacle Studios	1С	Racing	n/a
Ночной Дозор: Специальная версия	Ночной Дозор: Специальная версия	Новый Диск	Nival	n/a	Role-Playing Game	8.0
Полиция Европы: Спецподразделения	EuroCops	1С	CrazyFoot Gamestudio	Логрус	Third-Person Shooter	n/a
Проклятые Земли: Затерянные в Астрале	Проклятые Земли: Затерянные в Астрале	Nival	Нивал и Matilda Entertainment	n/a	Role-Playing Game	7.0
Такеда 2: Путь самурая	Takeda 2	1С	Magitech Corporation	Логрус	Strategy	n/a
Антология Counter-Strike 1	Counter-Strike / Counter-Strike: Condition Zero	Бука	Valve	n/a	First-Person Shooter	n/a
Антология Half-Life 1	Half-Life / Half-Life: Opposing Force / Half-Life: Blue Shift	Бука	Valve	n/a	First-Person Shooter	n/a
Ночной Дозор Racing	Ночной Дозор Racing	Новый Диск	Psycho Craft Studio	n/a	Racing	n/a
Counter-Strike: Source	Counter-Strike: Source	Бука	Valve	Valve	First-Person Shooter	n/a
Crazy Frog Racer	Crazy Frog Racer	Новый Диск	Neko Entertainment	Новый Диск	Racing	n/a
Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	snowball.ru / Новый Диск	Traveller's Tales	snowball.ru	Adventure	7.5

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

ПРИНЦ ПЕРСИИ: ДВА ТРОНА

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
URL	www.princeofpersiagame.com

Одним нравился светлый принц из доброй восточной сказки ***Sands of Time***. Другим – принц темный из мрачной истории ***Warrior Within***. Впервые два принца в одном флаконе! Вместе с ними и старые знакомые. Какая ипостась известного героя круче? Кто окажется его избранницей? Каким акробатическим приемам ловкач обучился за последний год? И как в руке у принца оказался смертоносный хлыст, вселяющий ужас даже в адских тварей? Ответы на эти вопросы – в феврале. На русском.



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
2.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
3.	Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт Клаб
4.	Battlefield 2: Special Forces	Софт Клаб
5.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клаб
6.	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Софт Клаб
7.	Battlefield 2	Софт Клаб
8.	Act of War. Шок и трепет	GFI/Руссобит-М
9.	Warcraft 3: Reign of Chaos	Софт Клаб
10.	World of Warcraft	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Call of Duty 2	1С
2.	Магия крови	1С
3.	Хроники Нарнии. Лев, колдунья и волшебный шкаф (Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe)	Новый Диск
4.	Silent Hunter III	1С
5.	Корсары 3 DVD	1С
6.	Антология Counter-Strike 1	Бука
7.	Crazy Frog Racer	Новый Диск
8.	Мадагаскар (Madagascar)	1С
9.	Корсары 3 3CD	1С
10.	Counter Strike: Source	Бука

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
80 Days (Вокруг света за 80 дней)	Бука	Adventure	I квартал 2006
Act of War 1 add-on	GFI	Strategy	I квартал 2006
Advent Rising	Бука	Action	Март 2006
Age of Empires III	1С	Strategy	2006
Alarm for Cobra 11	Руссобит-M/GFI	Racing	I квартал 2006
Alpine Ski (Лучшие из лучших. Горный слалом 2006)	Руссобит-M/GFI	Sports	I квартал 2006
Bad Day L.A.	Акелла	Action	I квартал 2006
BloodRayne 2	Бука	Action	Март 2006
Condemned: Criminal Origins	Софт-Клаб	Shooter	Март 2006
Dungeon Siege (Русская версия)	Новый Диск	RPG	I квартал 2006
Dungeon Siege II	1С	RPG	2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	I квартал 2006
Evil Day of Luckless John (Сорвать куш)	Акелла	Adventure	I квартал 2006
Evil Dead: Regeneration	Бука	Action	I квартал 2006
Fable: The Lost Chapters	1С	RPG	2006
Fallen Lords: Condemnation	GFI	Action	II квартал 2006
FIFA Manager 06	Софт-Клаб	Simulation	I квартал 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Бука	Shooter	Март 2006
Godfather	Бука	Action	Март 2006
Gun	1С	Action	2006
Ice Age 2	Софт-Клаб	Action	Март 2006
Holiday World (Курортный магнат)	Play Ten/Руссобит-M	Strategy	I квартал 2006
Quake IV	1С	Shooter	2006
Medicopter 117	Руссобит-M/GFI	Simulation	I квартал 2006
Metal Combat: Восстание машин	Новый Диск	Action	I квартал 2006
Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Новый Диск	Adventure	I квартал 2006
Panzer Elite Action	Руссобит-M/GFI	Action	I квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Pilot Down: Behind Enemy Lines (Падение Ястреба: В тылу врага)	Руссобит-M/GFI	Action	I квартал 2006
Prime Time (TV Tycoon)	Руссобит-M/GFI	Simulation	I квартал 2006
Prince of Persia: The Two Thrones (Принц Персии: Два трона)	Акелла	Action	I квартал 2006
Professiaonal manager 2005 (Лучшие из лучших. Футбол 2006)	Руссобит-M/GFI	Simulation	I квартал 2006
Psychonauts	Бука	Action	Апрель 2006
RTL Skijumping 2006	GFI	Sports	I квартал 2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Sakura Wars	Акелла	Strategy	Март 2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	2006
Scratches(Шорох)	Play Ten/Руссобит-M	Adventure	Январь 2006
Ski-doo X-Team Racing (Команда Ski-Doo. Снежный экстрим)	Play Ten/Руссобит-M	Sports	I квартал 2006
Ski Racing (Лучшие из лучших. Горные лыжи 2006)	Руссобит-M/GFI	Sports	I квартал 2006
Sniper Elite	Бука	Shooter	Март 2006
Stubbs the Zombie	Бука	Action	Март 2006
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	Март 2006
The Bard's Tale	1С	RPG	2006
The Fall. Last Days of Gaia add-on	GFI	RPG	II квартал 2006
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2	Софт-Клаб	Strategy	I квартал 2006
The Movies	1С	Simulation	2006
The Sims 2: Open for Business	Софт-клаб	Simulation	I квартал 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	II квартал 2006
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	GFI	Action	I квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	II квартал 2006
Total Overdose	1С	Action	2006
World Champion Billiard (Лучшие из лучших. Бильярд 2006)	Руссобит-M	Sports	I квартал 2006
X3: Reunion (X3: Воссоединение)	Новый Диск	Simulation	I квартал 2006

КРИ хорошеет с каждым годом

Беседовал: Алексей "Chikitos" Ларичкин

В рубрике «Разведка боем» мы публикуем материалы о каких-либо мероприятиях, связанных с играми. Но этот номер мы делали аккурат после новогодних праздников. В январе в плане выставок или презентаций – тишь да гладь. Зато весной – хоть разорвись, и не знаешь, куда податься. Поэтому мы решили немного форсировать события, рассказав о предстоящей Конференции Разработчиков Игр. Тем более что наш собеседник, координатор КРИ Максим Маслов, оказался на редкость словоохотлив.

PC ИГРЫ: Из года в год мы пишем об итогах КРИ – как-никак это ключевое событие российской игровой индустрии. А потому большая часть наших читателей в курсе, что это за мероприятие. Тем не менее, можешь ли ты в двух словах популярно рассказать о предстоящей конференции?

Максим Маслов (далее М.М.): Это реактор игровой индустрии в России. Мы давно придумали этот слоган, когда КРИ только начиналась. Спустя три года можно с уверенностью сказать, что сегодня этот слоган на 100% оправдывает себя. КРИ сейчас – это и выставка, и около 80-ти лекций от ведущих профи России и зарубежья, и продолжительные мастер-классы от признанных звезд индустрии, и зажигательная вечеринка «КРИ-Party», и многое другое. Нам лестно, что почти все игровые компании России и стран СНГ считают КРИ главным индустриальным мероприятием на постсоветском пространстве.

PC ИГРЫ: Год от года КРИ растет. А в цифрах можно как-то отследить динамику роста (количество посетителей, число компаний-участниц и т.д.?). Насколько масштабной будет конференция в этом году?

М.М.: Благодаря спонсорам мы следим за статистикой довольно строго. В 2003 году, когда мы, стуча зубами от дикого холода, открывали двери коридоров МГУ для всех желающих, нас ждала удивительно горячая поддержка – около 1500 человек, если считать интересующихся тематикой студентов, и около 1000, если учитывать только участников КРИ. Год спустя количество зарегистрированных участников КРИ возросло до 1300, а число компаний увеличилось аж втрое – до 120! Прошлый, 2005-й год, вновь побил все рекорды – более 2000 участников (плюс более 600 человек, пожелавших посетить выставку КРИ Expo) из 200 компаний.

В нынешнем году мы рассчитываем, как минимум, повторить успех предыдущего, а то и превысить его. Мы ожидаем прибытия более 2400 участников, а КРИ Expo, благодаря открытию нового выставочного зала «Business Lounge», расширится на 40 компаний. Всего же надеемся увидеть более 220-ти отечественных и западных фирм.

PC ИГРЫ: Прошлая КРИ отметилась анонсом пятых *«Героев»*, за закрытыми дверями журналистам показали ролики из новой части знаменитой стратегии. Ожидаются ли в этот раз какие-то громкие заявления?

М.М.: А как же! Могу с уверенностью сказать, что, как минимум, одна украинская и одна московская компании анонсируют свои новые проекты именно на КРИ 2006. Также будет представлена отечественная MMORPG, создаваемая по мотивам культовой книги. Мы все еще ведем переговоры с другими фирмами по поводу анонсов. Ведь мало просто объявить о новой игре – нужно сделать это с должным вниманием к прессе, которая на КРИ



Сергей Орловский даже специально принарядился по случаю КРИ.



■ На КРИ собрался весь цвет российского игропрома.



■ Наш издательский дом пригласил на КРИ именитого гостя. Левелорд любит (game)land.



■ Когда Левелорд выходил в народ, к нашему стенду мгновенно стекался народ со всей выставки.

и так будет перегружена информацией (ох, твои бы слова да богу в уши – *прим. ред.*). В общем, не волнуйтесь – и журналистам, и геймерам будет что обсудить после КРИ.

PC ИГРЫ: Кто из звезд посетит КРИ в этом году? Планируются ли какие-то пресс-конференции и специальные мероприятия с их участием?

М.М.: В этом году мы решили немного изменить формат «мастер-классов от звезд». Мы, начиная с 2004 года, старались звать настоящих «селебрити» – ярких личностей, известных далеко за пределами профессиональной тусовки. Внимание прессы и игроков было приковано к «звездам», а через них – и к самой КРИ. Но для участников КРИ мастер-классы, которые вели наши знаменитые гости, являлись лекциями для общего развития – интересными, но, скорее, раскрывающими личность их ведущего, нежели предмета, о котором говорилось. Сейчас мы приглашаем настоящих профи – специалистов, не так хорошо известных публике, зато с громадным опытом работы. За их плечами десятки успешных проектов на всех платформах. Пока могу раскрыть только одно имя – это **Стивен Худ** (Stephen Hood), старший дизайнер компании **Lionhead** и человек с огромным послужным списком. Он начинал еще в легендарной компании **Psygnosis**! В числе выпущенных с его участием проектов: ***Sudeki*** (Xbox), ***Dave Mirra*** (Xbox/PS2), ***Formula One*** (PC), ***The Movies*** (PC) и другие. Стивен прочтет мастер-класс по гейм-дизайну. Однако мы не собираемся на этом зацикливаться. Если нововведение придется по вкусу участникам и если позволит бюджет, то в 2007 году мы организуем несколько специализированных мастер-классов и ряд лекций от «селебрити», дабы учесть вкусы и разработчиков, и прессы, и геймеров.

PC ИГРЫ: КРИ – закрытое мероприятие, попасть туда могут лишь профи, работающие в игроиндустрии, и журналисты. А как насчет простых геймеров? Запланированы ли для них какие-то мероприятия?

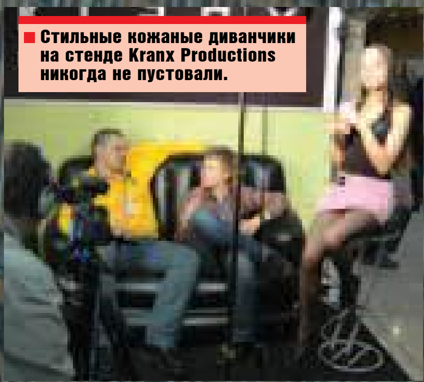
М.М.: Я хочу обратиться к вашим читателям. Дорогие друзья! На сегодняшний день КРИ – это специализированная конференция для разработчиков и издателей. Поверьте, мы заинтересованы в красивой и веселой выставке для геймеров (мы и сами – игроки), однако ее совмещение с КРИ пока невозможно. Если мы пустим всех желающих на КРИ Expo, негде будет развернуться. Пострадают не только участники выставки, но и вы сами. Поэтому, пожалуйста, постарайтесь нас понять и не обижайтесь на строгую политику по допуску посетителей.

Теперь вернемся к вопросу. В рамках КРИ 2006 никаких мероприятий для геймеров мы не планируем, но не исключено, что



Те самые танцовщицы со стенда «Гелеоса»...





Стильные кожаные диванчики на стенде Kranx Productions никогда не пустовали.



Фирменный доклад Кранка.



Игровая индустрия и дуэт Бачинский-Стиллавин неразлучны. Это стало ясно еще на КРИ 2005.

их будут проводить участники конференции (естественно, за пределами гостиничного комплекса «Космос»). Как только мы об этом узнаем, сразу же информируем широкую публику.

PC ИГРЫ: Можно ли будет увидеть какие-то репортажи с конференции по телевидению? Есть ли уже какие-то договоренности с телевизионщиками?

М.М.: Конечно. В прошлом году четыре телеканала делали репортажи с КРИ. Правда, в основном для новостных выпусков: пока игры не такая массовая медиа-среда, как то же кино, например. Но мы обязательно позовем всех, кого возможно, и создадим идеальные условия для съемки.

PC ИГРЫ: Организация любой выставки или конференции – занятие непростое. Всяческие казусы и нестыковки неизбежны. Можешь припомнить какой-нибудь забавный случай из вашей практики?

М.М.: Казусов действительно хватало. Правда, мы, как люди ответственные, в случае их возникновения моментально теряем чувство юмора и стараемся сделать все возможное для исправления ситуации. Забавный случай произошел на КРИ 2005, когда на стенде **«Гелеоса»** устраивались эротические танцы. Девушки-танцовщицы время от времени распалялись и действовали на грани фола. Это не понравилось одному из посетителей (подчеркну – не участнику, а посетителю) – мужчине лет 35-ти, типичному чиновнику, судя по внешности. Он битый час провел перед стендом «Гелеоса», в первых рядах наблюдая за девушками. Наконец оторвался, подошел ко мне и, размахивая некоей корочкой (не буду говорить, какого ведомства, дабы не бросать тень на прочих его сотрудников), заявил, что, мол, тут творится беспредел, детям показывают стриптиз, и он сейчас вызовет милицию и закроет выставку. Ни на какие аргументы он не реагировал, только все больше распалялся. Что делать, если учесть, что организация, которую он представлял, вполне могла нас прикрыть? Мы поступили нестандартно: связались со службой безопасности «Космоса» и... сами пригласили представителей правоохранительных органов на конференцию! Делегация прибыла буквально в течение часа, мы провели милиционеров на территорию КРИ, показали им стенд и танцы... Через полчаса, убедившись в отсутствии состава преступления, стражи порядка взяли незадачливого чиновника под руки и выдворили его за пределы гостиницы. А сами, естественно, остались у стенда «Гелеоса» следить за тем, чтобы порядок не нарушался

PC ИГРЫ: За счет чего КРИ будет развиваться в будущем? Можешь поделиться глобальными планами?

М.М.: Прежде всего, мы собираемся увеличивать масштаб мероприятия. В основном за счет КРИ Expo – второй год подряд мы сталкиваемся с нехваткой стендов для всех желающих. Даже несмотря на то, что в этом году у нас появился еще один большой зал! Пока сложно сказать, будем ли мы менять место дислокации, но точно собираемся увеличивать выставочную площадь.

Кроме того, мы собираемся привлекать к участию все больше компаний из дальнего зарубежья. Сейчас интерес к КРИ со стороны Запада есть, но не настолько большой, как нам хотелось бы.

А если говорить о совсем глобальных планах, мы не теряем надежды сделать когда-нибудь КРИ сразу для двух аудиторий – профессионалов и потребителей. Пример лейпцигской **Games Convention** показывает, что это вполне возможно! Сейчас изучаем опыт немецких коллег, благо знакомы с ними уже несколько лет. Кто знает, быть может, в будущем КРИ станет и большой выставкой «для всех», и специализированной конференцией для профессионалов!





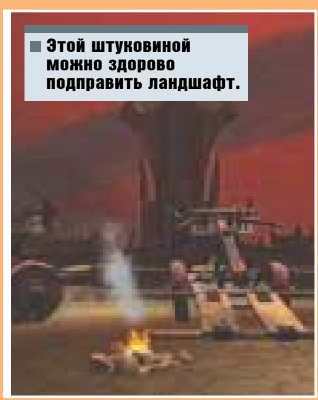
TOTAL DVD
ДНЕВНОЙ ДОЗОР
TOTAL DVD
СКАРЛЕТТ ЙОХАНССОН
DVDXPERT
DVDXPERT

Текст: Иван Гусев



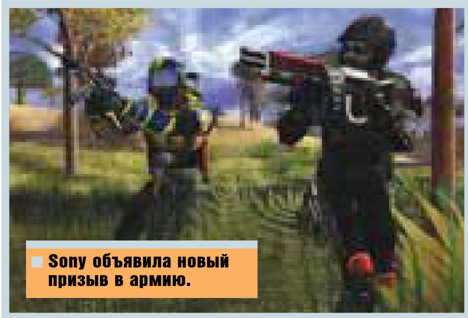
Драконы явно переоценили свои силы.

21 февраля в продажу поступил второй адд-он к ***EverQuest II***. Название дополнения – ***Kingdom of Sky*** – выбрано не случайно, поскольку в нем кроется интрига нового сюжета. За далекими горами, высоко в небесах обнаружились парящие над землей острова, населенные драконами. Уж не знаем, что там стряслось, в королевстве драконьем, только вот летучие твари вздумали уничтожить чудесный мир Norrath. Издатель **Sony Online Entertainment** воспользовался этим пустяковым поводом и впихнул в адд-он стандартный набор усовершенствований, включая 25 новых монстров и четыре чемпионские арены. Потолок прокачки гильдий подняли до 50-го уровня, а персонажей – до 70-го. Также, благодаря Kingdom of Sky, в EverQuest II дебютируют полноценные PvP-сражения. Что ж, это следовало сделать уже давно.
Не забывает SOE и про оригинальный ***EverQuest***. Новый адд-он ***Prophecy of Ro*** появился в магазинах в феврале и принес с собой 30 новых квестов. Куда интереснее два других нововведения: теперь игрок может устанавливать ловушки и – впервые за всю историю EverQuest – разрушать некоторые объекты: двери, стены и даже башни.
Оба адд-она оценены издателем в 29 долларов и 99 центов. Напомним, что в России издателем EverQuest II является компания «**Акелла**».

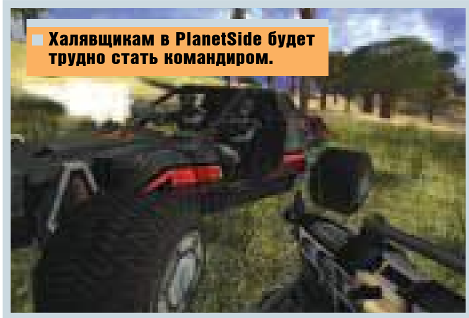


Этой штуковиной можно здорово подправить ландшафт.

ПОДАРОК ОТ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА

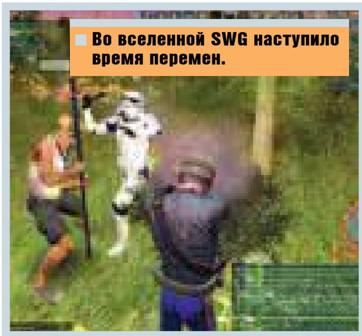


Sony объявила новый призыв в армию.



Халявщикам в PlanetSide будет трудно стать командиром.

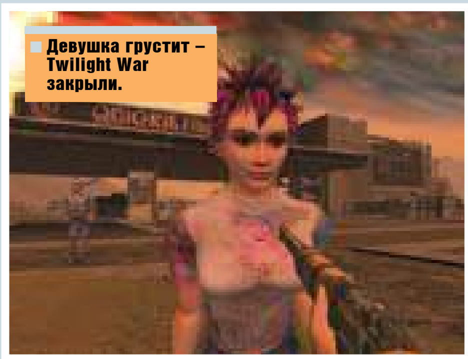
Лидер мирового онлайна **Sony Online Entertainment** намерен хорошенько «встряхнуть» большинство многопользовательских проектов. Так, недавно SOE внесла существенные изменения в геймплей ***Star Wars Galaxies***, порядком упростив сражения, ускорив их и насытив всевозможными спецэффектами. Нововведения напугали ветеранов игры, зато привлекли новичков.
Теперь перемены коснулись и другого проекта издательства – онлайнового многопользовательского шутера ***PlanetSide***. Игра стала дружелюбнее к новичкам – отныне их не бросают прямиком в мясорубку, а дают время экипироваться и осмотреться по сторонам. В MMOFPS появились турели, управляемые одним бойцом, а снайперам раздали радиоактивные патроны – у раненых такой пулей здоровье начнет медленно, но неуклонно убывать.
Кстати, не зря рулевой SOE **Джон Смедли** (John Smedley) рассуждал, что онлайновые игры пора делать бесплатными. В целях привлечения новых игроков в жестокий мир PlanetSide издательство открыло аккаунты 300 тысяч бывших подписчиков MMOFPS, предоставив им два месяца бесплатной виртуальной бойни. А с 14 февраля любой желающий может создать аккаунт в PlanetSide и бесплатно играть в течение года! Разумеется, не обошлось без подвоха – халявщики ограничены в развитии и арсенале.
В России издателем PlanetSide является компания **«Акелла»**. Локализованная версия выйдет в первой половине года, и пока неизвестно, поддержит ли российский издатель благое начинание SOE.



Во вселенной SWG наступило время перемен.

ПРОКЛЯТИЕ ДВИЖКА HALF-LIFE 2

В студии **Smiling Gator** больше никто не улыбается. С чего радоваться, если компания, собственно, перестала существовать? Для молодого разработчика начало 2006 года стало крайне неудачным периодом в жизни.
– *У нас, признаемся, денежки закончились,* – сообщил представитель Smiling Gator на официальном форуме компании. – *Мы пытались найти инвесторов, да только где их в наше время сыщешь? Поэтому всем спасибо, все свободны. Те 17 месяцев, которые мы провели вместе, были незабываемыми.*
Напомним, что в течение полутора лет Smiling Gator разрабатывала онлайновую ролевую игру ***Twilight War: After the Fall***. Футуристический проект казался довольно любопытным, поскольку в MMORPG интегрировали боевую систему шутера от первого лица. Другая немаловажная деталь – Twilight War использовала **Source**, фирменный движок **Valve Software**. Smiling Gator, наряду с **Troika Games**, была одной из первых компаний, лицензировавших движок от создателей ***Half-Life 2***. Любопытно, что «Тройка» не так давно тоже закрылась. Source приносит несчастье?

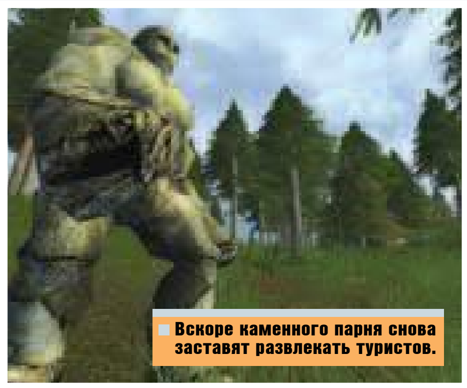


Девушка грустит – Twilight War закрыли.



А так хотелось познакомиться с этим «красавцем»...

РУМЫНЫ ПРИНОСЯТ СТРАДАНИЯ


Вскоре каменного парня снова заставят развлекать туристов.


Age of Mourning по-прежнему выглядит неважнецки.


И за ЭТО еще брали деньги?

Жажда денег порой толкает игроделов на совершенно безумные поступки. Крайне показательна история MMORPG, которую сначала звали ***Realms of Torment***, затем – ***Mourning***, а теперь кличут ***Age of Mourning***. Разработку проекта вот уже пару лет ведет румынская студия **NewroSoft Research**. Самое смешное, прошлой весной Mourning как бы вышла. Почему «как бы»? Язык не поворачивается назвать случившееся недоразумение полноценным релизом. Те несчастные, которые в силу безумной горячности сделали предзаказ, получили обычные «болванки», прожженные явно не на заводе. Люди, скачавшие клиент с сайта, не нашли инсталлятор. Геймеры, чудом сумевшие запустить Mourning, в шоке писали в форумах: «Произошла ошибка, нам подсунули раннюю бету». Нет, уверяли разработчики, игра готова! Правда, никак не могли объяснить, почему, когда в онлайне собиралось человек 40, сервер падал. Поползли слухи о чудовищных финансовых махинациях, которые якобы проворачивает NewroSoft Research... В общем, спустя несколько скорбных месяцев румыны свернули Mourning, угодившую во всевозможные TOP 10 худших игр нашей планеты. Однако недавно игроделы объявили, что весной продолжат разработку своей MMORPG, ныне известной под именем Age of Mourning, и приведут ее в божеский вид. Также в марте будет запущен браузерный многопользовательский проект по лицензии Mourning. Кому все это надо, кроме самих разработчиков, – непонятно.

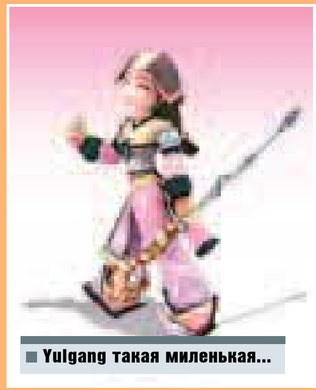
СВЯТО МЕСТО ПУСТО НЕ БЫВАЕТ


Монстры AC 2 в недоумении: куда делись люди?


Dungeons & Dragons Online приняла вахту.

В конце прошлого года американская компания **Turbine** умертвила онлайновую ролевку ***Asheron's Call 2***. MMORPG, изданная в ноябре 2002 года, просуществовала лишь три года и канула в Лету. Впрочем, никто по ней не плакал – о прекращении работы серверов Asheron's Call 2 объявили за четыре месяца до дня X и большинство подписчиков заблаговременно покинули вселенную Dereth. Лишь несколько десятков игроков наблюдали гибель мира, находясь в онлайне. Ничего особенного... Что любопытно, оригинальная ***Asheron's Call***, в минувшем октябре отметившая свой шестой день рождения, продолжает существовать, поскольку приносит стабильный доход.

У Turbine грандиозные планы на 2006 год. Компания запускает сразу две долгожданные MMORPG: ***Dungeons & Dragons Online: Stormreach*** и ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***. «Властелин колец» появится во второй половине года, а D&D Online уже пожаловала в гости. 28 февраля состоится североамериканская премьера онлайновой фэнтези-игры, а в марте проект запустят в Европе.


Yulgang такая миленькая...

Китайцы заполонили весь мир, но им по-прежнему тесно, поэтому они стройными колоннами движутся в онлайн. Всего за год число подписчиков MMORPG в Поднебесной выросло на треть и составило 26 миллионов человек. Один только ***World of Warcraft*** привлек полтора миллиона жителей КНР. А ***Yulgang***, онлайновая ролевка китайской выделки, набрала 9 миллионов аккаунтов всего за два месяца! Неудивительно, что аналитики ассоциируют китайский онлайновый рынок с Клондайком. Сейчас здесь вращаются огромные, не виртуальные деньги – почти полмиллиарда долларов.



Любишь комиксы – люби Seed.

Компания **Runestone Game Development** начала бета-тест своего онлайнового многопользовательского проекта ***Seed***. Судя по первым отзывам, у датчан получилась действительно интересная игра, в которой нужно полагаться на ум, а не на силу и дорогие шмотки. Игрок оказывается в незнакомом, враждебном мире и вместе с компанией таких же беженцев должен основать колонию и выжить. Богатый мир, исполненный в комикс-стиле, постоянно меняется – не зря разработчики обещали продвинутый искусственный интеллект. Релиз Seed намечен на апрель. Подробности здесь – **www.seedthegame.com**.

Подводить итоги – занятие ответственное, трудоемкое и неблагодарное. Тем более, когда речь идет о лучших флэш-играх прошлого года. «Большие» компьютерные проекты у всех на слуху, и основные претенденты на победу известны задолго до церемоний награждения. В случае с флэшем все не так легко. Нужно потратить не одну сотню мегабайт трафика и отсмотреть тысячу игр, чтобы просто составить приблизительный список номинантов. К счастью, в правильном журнале о компьютерных играх ленивых нет. **«PC ИГРЫ»** проделали титаническую работу, и сегодня мы с гордостью представляем пять лучших флэшек 2005 года. Поскольку каждая из этих игр – настоящая жемчужина, поднятая со дна Интернет-океана, мы не скупились на высшие оценки. Наслаждайся!

текст: **Иван Гусев**

ЛУЧШИЕ ФЛЭШКИ 2005 ГОДА

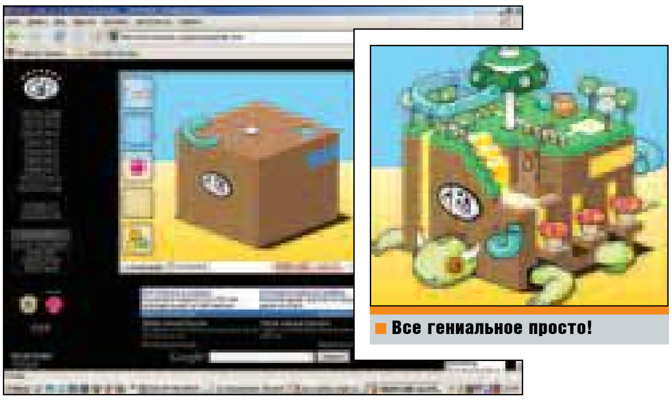
МЫ ВЫБРАЛИ ПЯТЬ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ФЛЭШ-ИГР

GROW CUBE

http://www.eyezmaze.com/grow/cube/index.html

Наш персональный фаворит. Трудно поверить, но у ***Grow Cube*** нет раздела Help в меню. Самого меню, кстати, тоже нет. Автор подталкивает к мысли: попробуй что-нибудь сделать, и у тебя что-нибудь да получится. Сначала ты жмешь на иконки, не понимая, что к чему. Потом ты постигаешь логику японского мастера и уже не бездумно давишь на кнопки, а перебираешь варианты. Попробовал так – человечки сделали то-то и то-то, попробовал иначе – все вышло по-другому. Спустя час ты, счастливый победитель, пошлешь ссылку другу.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 700 kb
Оценка: 5



Все гениально просто!

SAMOROST 2

http://www.samorost2.net

Samorost доказала: флэш-игры могут быть искусством. У проекта **Amanita Design** не имелось недочетов ни в плане дизайна, ни в геймплее. ***Samorost 2*** также претендует на звание «Круче только яйца». Сохранена и уникальная колдовская атмосфера, и визуальный стиль, и качество пазлов. Жаль, что игра, рассказывающая о поисках похищенной собаки, состоит из двух эпизодов, и за второй требуется заплатить 10 долларов. Это условие – единственное, что буквально выдергивает из фанатической вселенной Samorost и возвращает в реальный мир.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 7689 kb
Оценка: 5



Собаку героя игры похитили инопланетяне

THE ASYLUM

http://www.parapluesch.de

The Asylum – умная флэш-игра, действие которой происходит… в психиатрической лечебнице. Ты замещаешь доктора Киндермана и должен вылечить его пациентов: бегемота, змею, крокодила и овцу. Без знания английского/немецкого/итальянского языка за игру лучше не браться, ведь лечение требует вести журнал наблюдений и четко понимать, какие реакции вызывают процедуры. Геймплей привлекает своей откровенной ненормальностью. Создатель игры обещает и дальше подкидывать пациентов в психушку, так что следи за обновлениями.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 5237 kb
Оценка: 5



Крокодил явно не сказал наркотикам: «Нет!»

GROW RPG

http://www.eyezmaze.com/grow/RPG/index.html

Создатель ***Grow RPG*** – гений. Только гении умеют мыслить иначе, и только японскому игроделу, скрывающемуся под псевдонимом **ON**, удалось запустить сразу два проекта в наш TOP 5.
Grow RPG исповедует те же принципы, что и Grow Cube. Ты перетаскиваешь разные предметы в зеленый круг и смотришь, что произойдет. Задача ясна – надо победить крылатого демона, но как это сделать? Единственный недостаток игры – минимальная реиграбельность. Найдя правильный порядок ходов, ты больше не вернешься к Grow RPG.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1246 kb
Оценка: 5



Каждый ход имеет значение – почувствуй себя сапером.

DEATH IN SAKKARA

http://www.bbc.co.uk/history/ancient/egyptians/launch_gms_death_sakkara.shtml

Медиамагнат **BBC** постоянно выкладывает на сайт качественные флэш-игры для развлечения посетителей. О римейке культовой адвенчуры ***The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*** мы уже писали. Новый объект нашей любви – комикс-квест ***Death in Sakkara***. Действие разворачивается в 20-х годах прошлого века в Египте. Главный герой этой детективной драмы, журналист Чарльз Фокс, ищет пропавшую девушку. Игра состоит из четырех продолжительных эпизодов, так что не забудь получить от BBC специальный пароль, позволяющий сохраняться.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 9234 kb
Оценка: 5



Интерактивный комикс – новый жанр?

Ситуацию вокруг такого жанра, как квест, лучше всего отражает положение дел с адвенчурами в Рунете. После продолжительных поисков нам удалось найти лишь ОДИН (!) обстоятельный, регулярно обновляемый сайт, посвященный квестам. Где же остальные? Их просто нет. Мудрый **Google** выплевывает ссылки на странички, якобы являющиеся раем для поклонников адвенчур, однако там тебя поджидает лишь горькое разочарование: сайт либо не существует, либо перестал обновляться года четыре назад, либо находится на реконструкции, которая больше напоминает криогенную заморозку. Представляешь, сегодня не осталось ни одного русскоязычного ресурса, посвященного культовым сериям ***Myst*** или ***Leisure Suit Larry***? С горем пополам мы отыскали пять сайтов, являющихся последним оплотом квеста в Рунете. Их и подаем на стол. Кушайте-с.

текст: Иван Гусев

ЗАБЫТЫЙ ЖАНР

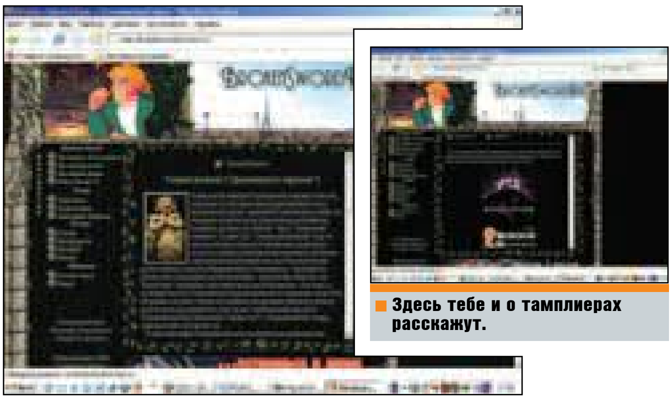
ИХ МАЛО И ОНИ ВЫМИРАЮТ… БЕРЕГИ ИХ!

НЕ ДЛЯ ТАМПЛИЕРОВ

http://brokenswordrus.hpn.ru

Broken Sword Rus является идеальным образцом настоящего фэнского ресурса. В то время как в Рунете одна за другой появляются малоинтересные странички, посвященные любимой народом ***Grand Theft Auto***, создатели этого сайта делают свое дело, не обращая внимания на веяния моды. Они любят Джорджа и Нико и им плевать, что в России не так уж и много поклонников ***Broken Sword***. Превосходный портал, наполненный исчерпывающей информацией о трех играх серии, а также новостями, освещающими ход разработки четвертой части и любительского проекта ***Broken Sword 2.5: The Return of the Templars***.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



Здесь тебе и о тамплиерах расскажут.

САЙТ ИМЕНИ ЭЙПРИЛ

http://longestjourney.narod.ru

«Представьте ситуацию: у человека экзамены, жизнь бурлит, к отъезду готовиться надо, а он сидит и медитирует. Шесть дней подряд. Именно медитирует, потому что прохождение ***The Longest Journey*** назвать по-другому язык не поворачивается» – вспоминает создатель сайта. Сейчас страничка находится на реконструкции, и непонятно, то ли вновь расцветет в связи с выходом сиквела ***Dreamfall: The Longest Journey***, то ли окончательно сгинет. Пока же на сайте можно ознакомиться с подробной биографией Эйприл Райан и других персонажей игры, прочитать рецензии и заглянуть в материал по прохождению игры.

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



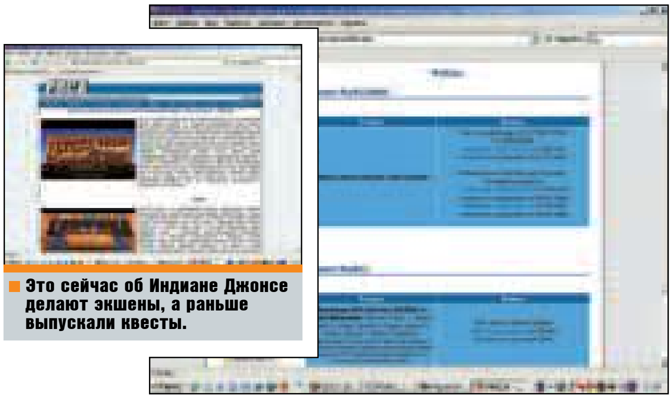
Эйприл Райан. Год рождения – 2191.

ПЕРЕВОД ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

http://questomania.ru

Под вывеской **Questomania.ru** скрывается проект **PRCA**. Аббревиатура расшифровывается, как Project of Rusification of Classic Adventures – Проект по Русификации Классических Адвенчур. Ребята не просто ностальгируют по старым, добрым играм, они переводят их, поскольку многие чудесные адвенчуры 80-х – 90-х годов до сих пор не знакомы с русским языком. Работает сразу три группы. **RuSCUMM** – проект перевода классических квестов студии **LucasArts**, **RuSCI** посвящен локализации хрестоматийных адвенчур от **Sierra**, **RuSIMON** охватывает игры о юном волшебнике Саймоне.

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



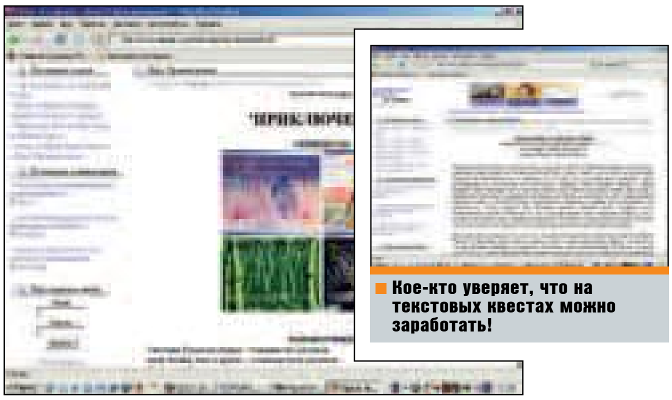
Это сейчас об Индиане Джонсе делают экшены, а раньше выпускали квесты.

ИГРА-ЧИТАЛЬНЯ

http://www.taplap.ru

«Сайт посвящен такому жанру игр, как Interactive Fiction или же текстовые игрушки, – сообщают создатели странички. – Это то, с чего начиналась история жанра adventure. Кстати, ***Adventure*** – название самой первой текстовой игрушки».
Действительно, первой текстовой компьютерной игрой была Adventure, созданная в далеком 1976 году. Управление осуществлялось простыми командами (пример: «взять» + «сокровище»). Проект оказал огромное влияние на формирование жанра и компьютерные игры в целом.
Текстовые адвенчуры делают и сейчас. Если хочешь попробовать свои силы в Интерактивной Литературе, этот сайт создан как раз для тебя.

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



Кое-кто уверяет, что на текстовых квестах можно заработать!

ОХОТА НА ТОЧКИ

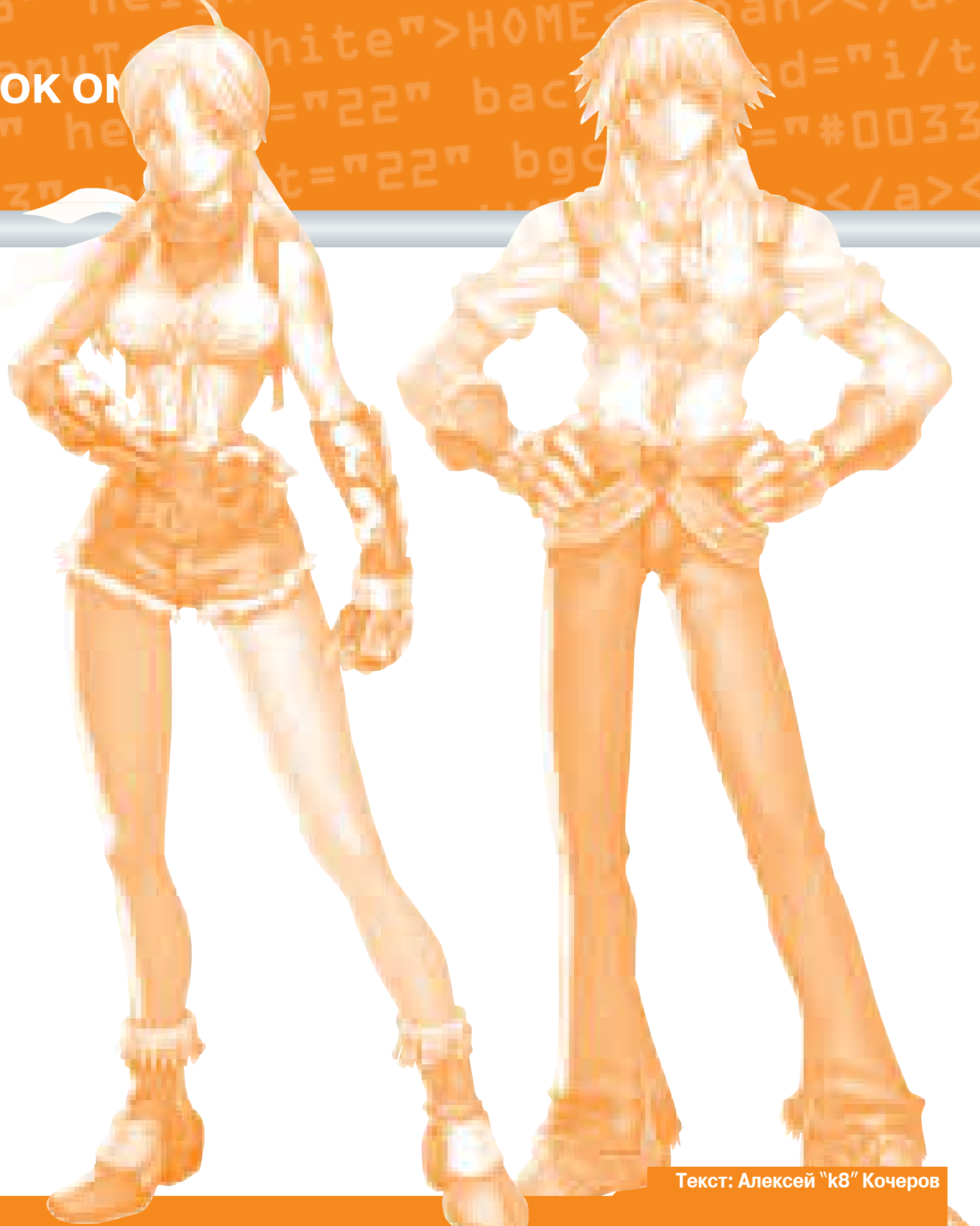
http://www.questzone.ru

«**Все о квестах**» и есть тот самый ОДИН обстоятельный, регулярно обновляемый сайт, о котором мы упомянули во вступлении к сегодняшнему интернет-обзору. Создатели портала хоть и не прочь повздыхать о славном прошлом жанра, живут сегодняшним днем. В новостной ленте – свежая информация, ведется раздел «Предстоящие релизы», своевременно выкладываются рецензии на вышедшие квесты (их ведь не так уж и много). Также здесь можно скачать pdf-версию издания **«Охота на точки»** и перевод электронного журнала об адвенчурах **The Inventory**.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



На ресурсе «Все о квестах» нашлось место и для фанфиков.



Долго ли, коротко ли, а путь моего героя лежал в Байлан. Пять уровней подземелья, промокшие от многочисленных луж ботинки и, возможно, богатая нажива (при определенном уровне везения) ждали меня на этом маленьком островке, форма которого здорово напоминала человеческий череп...

Текст: Алексей "k8" Кочеров

RAGNAROK ONLINE

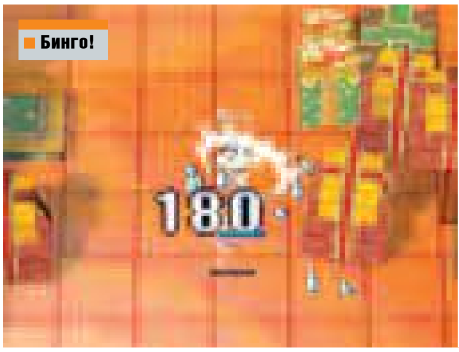
Путь воина. Часть четвертая



Бард играет «Яблоко Идун» – эта песнь восстанавливает жизненные силы.

Добраться в Байлан можно на корабле, который отходит из портового города Излуд. Все удовольствие обойдется в 150 зени. А за 500 местных буказоидов тебя и вовсе доставят в далекий торговый городок Альберту, где желающие стать торговцами новички обретают вожделенную профессию.

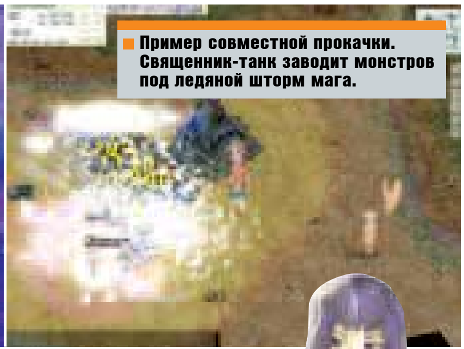
По прибытии на место я сразу же понял, что Остров Черепа пользуется немалой популярностью среди игроков. Конечно, таких толп, как в подземелье орков, тут не встретишь, но народу все равно хватало. Наиболее жадные до опыта новички обосновались на втором уровне подземелья, ведь именно там, в огромных количествах водятся тары, из которых можно «выбить» довольно дорогую карту. Не стал исключением и я, подняв в надежде добыть заветную карту сразу несколько профессиональных уровней. На трупе вадона, крабоподобного монстра, я нашел довольно приличную броню с неплохим показателем защиты и слотом для карты. На рынке такие доспехи предприимчивые торговцы продавали по 200-300 тысяч зени. Для новичка это немалые деньги.



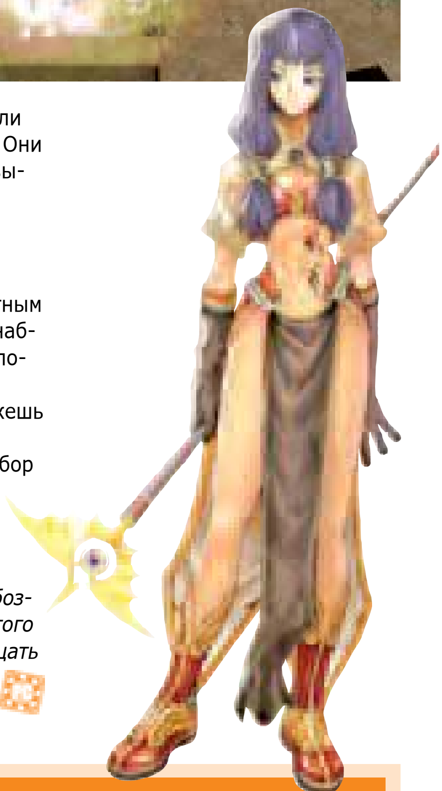
Бинго!



«Удар копьем» – одна из сильнейших атак рыцаря, которой можно поразить сразу несколько целей.



Пример совместной прокачки. Священник-танк заводит монстров под ледяной шторм мага.



А как-то раз, отдыхая после очередной вылазки, мне довелось поболтать с одним довольно предприимчивым разбойником по имени BlackBird...

НОРМЫ ЭТИКЕТА

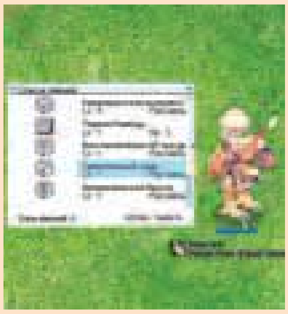
– Ты не смотри, что я разбойник, ведь у всех игроков есть определенные нормы морали, чувство этикета, элементарные правила поведения...
– Этикет? Правила поведения? О чем ты говоришь? – перебил его я.
– Ну вот смотри. Ты сражаешься с монстром и за его убийство получаешь опыт. Все довольно просто, так? А теперь представь, что к тебе подлетают несколько других игроков и без лишних слов атакуют твою цель. В итоге ты теряешь и опыт, и нервы.
– Да, это очень некрасиво.
– То-то и оно, что некрасиво. Но многие не понимают (или же не хотят понимать) простейших истин и продолжают атаковать все, что движется в пределах видимости. И это лишь одно из зол. Да что рассказывать-то, лучше полюбуйся вот на этих новичков!
Мимо нас прошмыгнул вор в неопрятной шляпе, на лицо которого был натянут Мистер Смайл – маска, введенная королем Пронтеры. По его мнению, благодаря ей подданные королевства всегда должны быть счастливы.
– По-твоему, это красиво? Давно пора выкинуть этого ужасного Мистера Смайла. Самое страшное, что многие неофиты, выглядящие подобным образом, еще и попрошайничеством обожают заниматься. Просто отвратительно. Если ты собрался играть, так играй! Но не ной! Недостаточно опыта – пойди и заработай его. Нет денег – отправляйся собирать всякое добро, сдавай его в магазин и получай свои честно заработанные зени. И не надо ни к кому приставать...
Блеки продолжал вещать, но я его уже не слушал. Впереди, невдалеке от привала, сидели две тары и наивно похлопывали глазками. Они словно напрашивались на то, чтобы быть выпотрошенными. Распрощавшись с Блеки, я продолжил прогулку по Байлану.

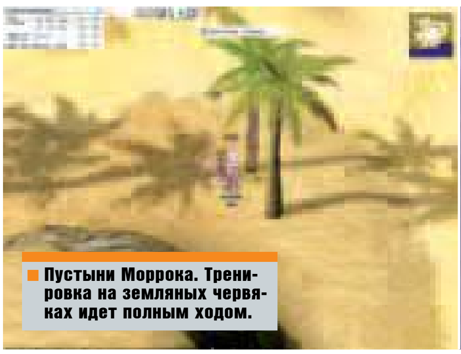
ЕЩЕ ЧУТЬ БЛИЖЕ К «ЛАМПОЧКАМ»*

Устроив «тотальную аннигиляцию» несчастным байланским монстрам, я довольно быстро набрал необходимое количество уровней для получения второй профессии.
Выбор у мечника предельно прост – ты можешь стать либо рыцарем, либо крестоносцем. Я предпочел первый вариант. Почему мой выбор пал именно на рыцаря, я расскажу тебе в следующей части моей истории. А сейчас я отправляюсь в Кавалерию Пронтеры – для получения заветной профессии.
«Лампочка» – сленговое слово, которое обозначает игрока 99 уровня. По достижению этого левела из-под ног персонажа начинает мерцать свет. На сервере* *raggame.ru*** *таких товарищей насчитывается не более десяти.*

ПОБОЧНЫЕ КВЕСТЫ

Каждый игрок, получивший первую профессию, может выполнять специфичные для каждого класса побочные квесты. Такие задания даруют персонажу по одному ценному навыку. Так, мечник волен выучить «Смертельный Удар», «Восстановление Жизней на Ходу» и «Берсерк». Знание первого умения позволит оглушать врагов во время использования скилла «Баш» – это вообще одна из наиболее полезных способностей мечника. Название второго навыка говорит само за себя – обычно здоровье восстанавливается, лишь когда персонаж стоит на месте или сидит. Третье умение скорее полезно будущим рыцарям, нежели крестоносцам: когда линейка жизни становится красной (сигнал того, что очков здоровья осталось мало) персонаж приходит в бешенство. У него удваивается сила удара, но показатель защиты уменьшается вдвое.





Пустыни Моррока. Тренировка на земляных червяках идет полным ходом.

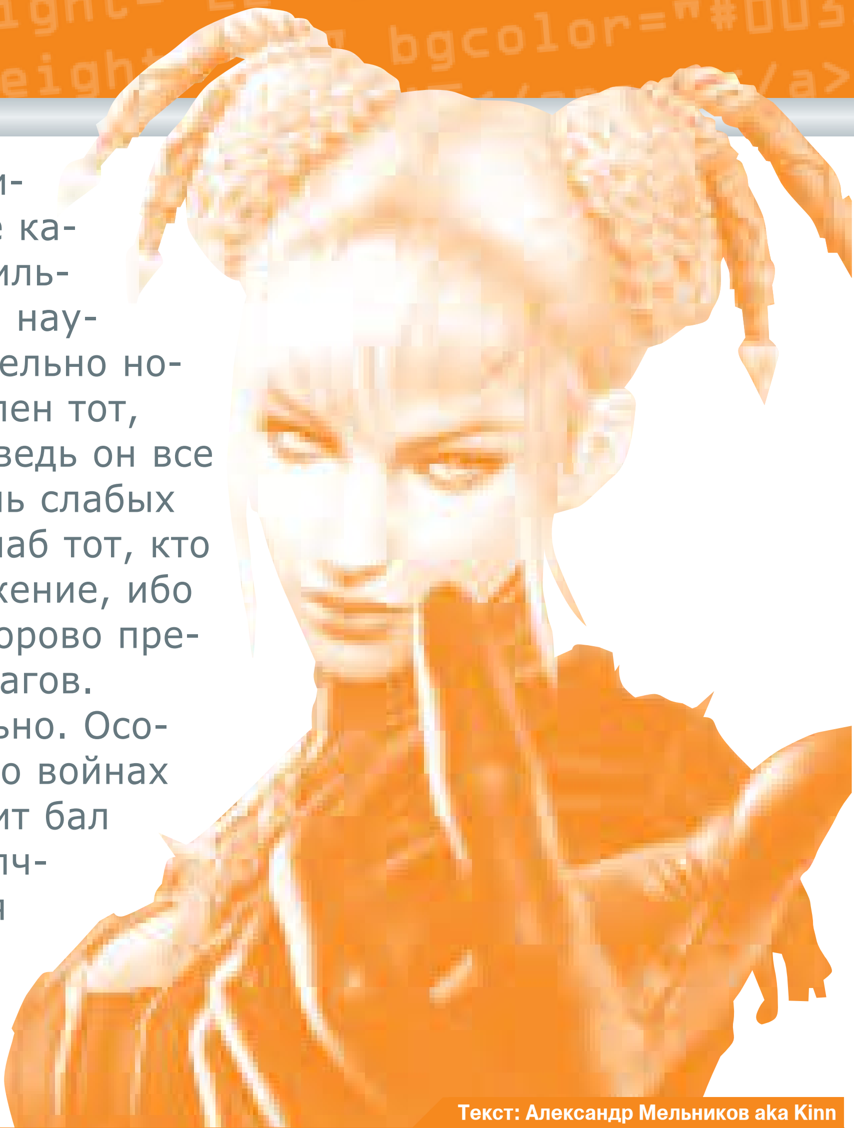


Четвертый уровень подземелий Пайона. Посиделки на крыше с Сохами. Ты тоже вспомнил «Звонок»?



Только группа магов может наносить такие чудовищные повреждения монстрам.

«Бой со слабым врагом притупляет профессиональные качества. Только схватка с сильным противником способна научить чему-нибудь действительно новому. Помни: не всегда силен тот, кто постоянно побеждает, ведь он все время может выбирать лишь слабых оппонентов. И не всегда слаб тот, кто беспрестанно терпит поражение, ибо он может задираться на здорово превосходящих его по силе врагов.
В этом мире все относительно. Особенно, когда речь заходит о войнах гильдий – там всегда правит бал вероломство, подлость и алчность, ибо каждая фракция всеми правдами и неправдами мечтает завоевать титул лучших из лучших».



Текст: Александр Мельников aka Kinn

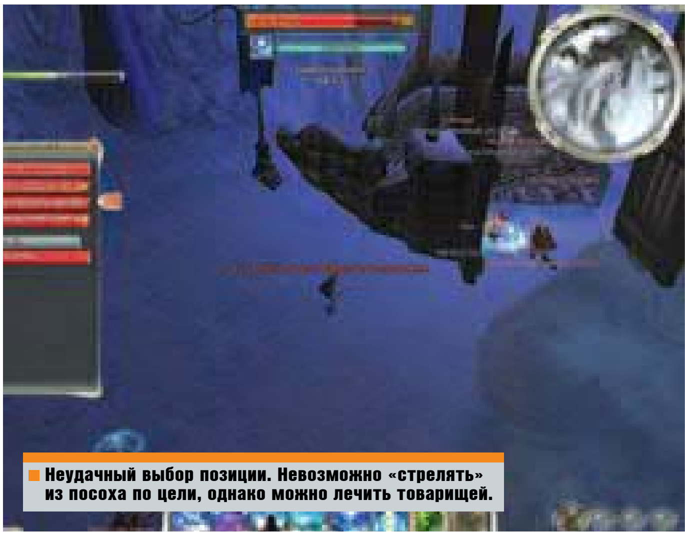
GUILD WARS
ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ



Очень неприятно постоянно быть главной целью противников. Особенно когда никто не прикрывает со спины.

И СНОВА В БОЙ

Прошло немало времени с того момента, когда бои с монстрами исчезли вовсе, уступив место схваткам с людьми. С тех пор набор заклинаний и умений много раз подвергался перепланировке. Мой лекарь превратился из обузы для группы в хорошо себя зарекомендовавшего боевого товарища. Сражаясь на арене в составе набранной случайным образом команды, все чаще удавалось добиться успеха – наша группа выставлялась уже против изначально укомплектованной команды. То и дело удавалось побеждать группы, целиком и полностью состоящие из членов одной гильдии. Это красноречиво говорило о выдающихся достижениях. Пора было подниматься на качественно новый уровень и искать подходящую гильдию самому. Однако все оказалось не так просто, как выглядело на первый взгляд.
Но как найти ту самую гильдию, где тебе окажут теплый прием, где будет легко и комфортно побеждать команды противника. Желательно, чтобы сообщество было русскоговорящим. Среднее знание английского языка позволяет читать книги, общаться в игровом чате и находить место в груп-



Неудачный выбор позиции. Невозможно «стрелять» из посоха по цели, однако можно лечить товарищей.



Место схватки очень напоминает старую забаву – драки на бревне. Жаль, что топить в лаве противника все же нельзя.

пе. Однако его не всегда хватает для того, чтобы корректировать действия товарищей в горячке боя. По этой причине я перебазировался из начальной арены, где группы набираются случайным образом, на ристалище, куда команды идут оттачивать свое мастерство сплоченным, но не всегда полным составом. И только тогда я понял, что представляет собой настоящий командный бой.

«ПЕРВЫЙ, ПЕРВЫЙ, Я – ВТОРОЙ...»

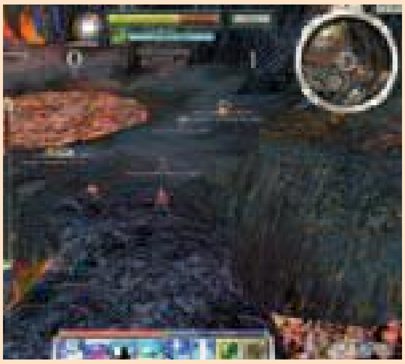
Перебрав множество команд и поучаствовав в различных тренировках, я осознал – лучший друг любого Интернет-бойца – это нехитрая программка Team Speak. С ее помощью легко координировать деятельность людей, которые находятся друг от друга на расстоянии в несколько тысяч километров. После подключения к этому голосовому чату игра приобрела совершенно другой оттенок – я стал понимать планы других игроков. И если раньше многие действия братьев по оружию казались глупыми, то теперь они наполнились глубоким смыслом. Четкий отсчет лидера и одновременная атака магов-элементалистов позволяют уничтожать цель мгновенно, не оставляя вражескому лекарю и шанса на спасение товарища. Лично мне выпала обязанность следить не только за здоровьем коллег по группе, но и вовремя накладывать защитные заклинания, уменьшая тем самым наносимый урон противника.

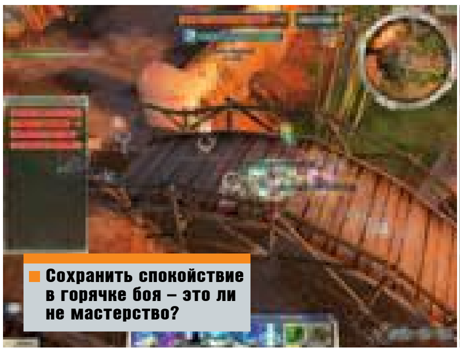
ХИРУРГ ИЛИ ТЕРАПЕВТ?

В поединках между кланами или в боях, которые проходят в Подземелье Королей и на Арене Героев (когда состав группы увеличивается вдвое и составляет восемь человек), лекари должны сделать выбор специализации. Одним предстоит заниматься исключительно лечением отдельных персонажей и всего коллектива в целом. Это не так просто, учитывая, что вместе с двойным увеличением количества игроков в команде вырос и мгновенно наносимый урон (также в два раза). Другие монахи должны защищать группу. Применяемые ими заклинания, как правило, носят оберегающий характер: снижают повреждения, снимают вредные эффекты и усиливают выносливость. Если совмещать в одном персонаже обе «профессии», то не хватит очков умения, чтобы в полной мере увеличить все нужные навыки и использовать заклинания максимально эффективно. Да и надетые на героя предметы подбираются таким образом, чтобы сделать из него эксперта только в одной области. Попытка создать «специалиста широкого профиля» обычно приводит к тому, что персонаж ни в одной сфере не достигает даже посредственного результата. Возможно, с выходом адд-она все переменится, но это уже будет другая история...

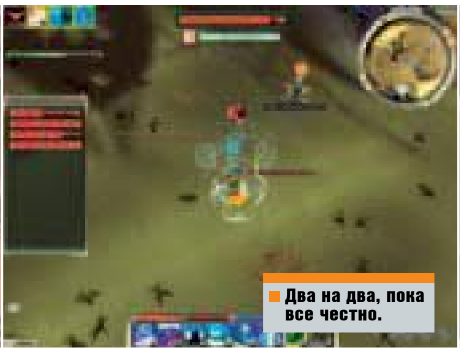
БОНУСЫ РОЛЕВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ

При создании PvP-персонажа (ориентированного только на бои с другими героями) у нас есть возможность экипировать его лучшими предметами и снабдить выбранные шмотки дополнительными бонусами. Конечно, доступными окажутся лишь бонусы, открытые в ходе ролевой части игры. Однако на последних этапах Roleplay-приключений из боссов можно выбить оружие, наделенное свойствами, которых вообще нет в конструкторе PvP-персонажей. Правда, такие вещи хороши лишь в руках малоопытного игрока: увеличивая область воздействия, они снижают максимальный эффект. Лучше просто взять два обычных комплекта и переключаться между ними по ходу боя. Это – выбор профессионалов.

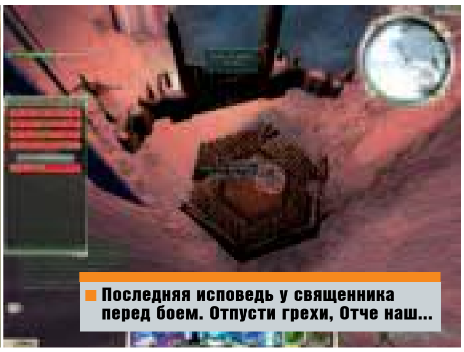




Сохранить спокойствие в горячке боя – это ли не мастерство?



Два на два, пока все честно.



Последняя исповедь у священника перед боем. Отпусти грехи, Отче наш...



РАЗРАБОТЧИК
Lesta Studio

ЧИСЛО РАЗРАБОТЧИКОВ
60 (50 в штате, около 10-ти на фрилансе)

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ РАЗРАБОТКИ
2.5 года

ДАТА ВЫХОДА
17 ноября 2005 года

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА
Собственный игровой движок, графический рендеринг на основе модифицированных свободно распространяемых библиотек OGRE, Maya 6.0, Visual Studio 6

РАЗМЕР ПРОЕКТА
3Gb игровых данных

ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Данный пост-мортем посвящен *«Стальным монстрам»* – уникальной отечественной игре, сочетающей в себе три жанра (стратегия, тактика, симулятор). Этот проект стал вторым и самым масштабным детищем Lesta Studio. История «Стальных монстров» – рассказ о борьбе за Игру Мечты. Сражении не менее ожесточенном, чем война между Императорской Японией и Соединенными Штатами Америки, которой посвящена игра. Что происходило «за кулисами» «Стальных монстров», какие трудности ждали разработчиков на пути от возникновения идеи до ее реализации и чем в итоге стал один из самых необычных проектов года – ты узнаешь в этом материале!

Текст: Сергей Титаренко, Олег Федоров, Владимир Гремицкий, Петр Прохоренко



Авторы представляют игру прессе на релиз-пати!

НА ЗАРЕ «СТАЛЬНЫХ МОНСТРОВ»

Идея создания ***«Стальных монстров»*** витала в недрах компании **Lesta Studio** с конца 90-х годов. Правда, изначально это была не игра, а фильм, посвященный гигантским кораблям времен Второй мировой войны. Мы сделали несколько высокополигональных моделей кораблей и самолетов, а также «пилотный» вариант кинокартины. Не будем углубляться в обсуждение вопросов кинобизнеса, а скажем только, что фильму так и не удалось выйти «в народ».

В конце 2002 года, сразу после того как игровой отдел Lesta Studio закончил работу над ***«Антантой»*** – нашей первой стратегией, все задумались, чем же заняться дальше. Идея компьютерной игры, действие которой происходит на Тихом океане во времена Второй мировой, органично легла на подготовленную «киношниками» почву. Труды и старания нашего видеоотдела не прошли даром: высокодетализированные модели кораблей и самолетов, сделанные для документального фильма, вошли во вступительный ролик «Стальных монстров».

КАК КОРАБЛЬ НАЗОВЕШЬ...

Будущую игру мы нарекли «Стальные монстры» – в честь громадных кораблей, бывших оплотом могущества морских держав. Период войны на Тихом океане был выбран потому, что именно на этом историческом фоне можно наиболее полно создать глобальную военно-морскую стратегию с элементами тактики и симулятора. Ведь там успех военных операций определялся как экономическими показателями, так и ресурсной базой, планированием крупномасштабных боевых действий, мастерством и опытом пилотов, развитием технологий и качеством разведывательными операциями. А это как раз то, что мы хотели включить в игру. В любом другом сеттинге (Атлантика или, например, Северное море) нашим необъятным «Стальным монстрам» было бы немного тесно.

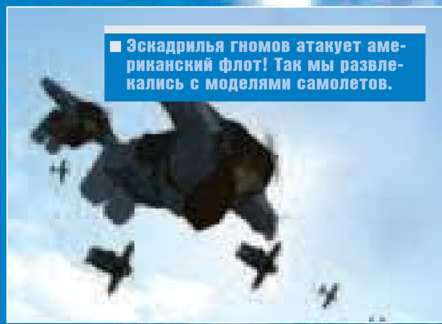


Разработчики « Стальных монстров» и представители крупнейших игровых изданий России.



В японской армии завелись пираты!

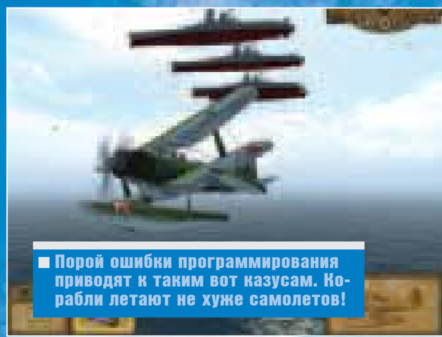




Эскадрилья гномов атакует американский флот! Так мы развлекались с моделями самолетов.







Порой ошибки программирования приводят к таким вот казусам. Корабли летают не хуже самолетов!



ПРЕПРОДАКШН

Автором первоначального видения «Стальных монстров» стал директор Lesta Studio **Малик Хатажаев** (*интервью с ним мы опубликовали в прошлом номере – прим. ред.*). Именно он был главным идейным вдохновителем проекта. Оглядываясь назад, мы сами не понимаем, как посмели ввязаться в эту авантюру – делать игру, объединяющую сразу три разных жанра! Однако тогда мир виделся через розовые очки. Геймдизайном проекта занялись полные энтузиазма и романтики морских сражений, но не имевшие опыта Сергей Кузнецов (програмист) и Владимир Гремицкий (моделлер, впоследствии ставший ведущим геймдизайнером). Они взялись за техно-демку и параллельно писали дизайн-документацию. Тогда мы очень обрадовались, что нашлись смельчаки, решившие взвалить на свои плечи такой груз. Однако вскоре стало понятно, что доверять диздок не специалистам, пусть даже талантливым и фанатеющим от компьютерных игр, – идея не из лучших. Впрочем, их энтузиазм и вера в победу в итоге помогли довести проект до финала. И нет ничего страшного в том, что вышедшая игра мало напоминает первые ее описания.

Все трудности изначально были заложены в концепции «Стальных монстров», и они всплыли в процессе разработки. Мы хотели, ни много ни мало, создать единый игровой мир, с которым пользователь мог бы взаимодействовать, наблюдая за происходящим на экране с разных ракурсов: из адмиральского штаба, с высоты корабельной рубки, из кабины пилота торпедоносца.

Не секрет, что важнейшие элементы будущей игры закладываются на самом первом этапе (примерно 10% от общего времени разработки). Все остальное время занимает реализация запланированного и «внедрение» дополнительных особенностей. В случае со «Стальными монстрами» объем проекта, претендующего на точное воссоздание огромного тихоокеанского театра военных действий (вплоть до последней заклепки на борту японского эсминца), оказался нами недооценен. И хотя молодецкий задор и энтузиазм помогали нам двигаться вперед, вся рабочая иерархия и эф-

фективная схема взаимодействия сложились лишь на второй год разработки. Поскольку на первых порах роли в команде не были четко распределены, дискуссии по поводу игры превращались в новгородское вече, где разработчики, перекрикивая друг друга, старались «пропихнуть» любимые идеи из разных жанров. Хотя, наверное, этот бардак оказал нам неоценимую услугу. Не будь обсуждение таким демократичным, мы не получили бы в итоге действительно новаторский и оригинальный концепт игры. Главное, что в центре проекта со временем сложился костяк людей, ратующих за судьбу «Стальных монстров». Среди них были: Владимир Гремицкий, превосходный знаток авиации и морского дела, ставший ведущим геймдизайнером игры; Захар Игнатьев, на котором всецело лежала реализация стратегического уровня; Сергей Кузнецов, заложивший основы игрового движка и внедривший свободно распространяемую технологию OGRE; и Олег Федоров, подключившийся к проекту позднее, но, в результате, занявший долго остававшийся вакантным пост главного программиста.

OGRE ПРОТИВ МОНСТРОВ

Первоначально мы планировали сделать игру за полтора года. Не получилось. В причинах сейчас и разберемся. Первой всплыла проблема с графическим движком. Создавать свой с нуля мы не могли: на это ушло бы слишком много времени. Денег для лицензирования чего-либо стоящего нам никто, естественно, не дал. Поэтому мы решили воспользоваться свободно распространяемым графическим пакетом OGRE. Надо сказать, что создавать игры на OGRE гораздо сложнее, чем работать на движке от любого вышедшего проекта. В первом случае речь о какой бы то ни было «среде разработки» даже и не шла. Мы переколбасили OGRE так, что к финальному варианту «Стальных монстров» от его первоначального вида мало что осталось. Бесплатный движок для рендера графики дал команде необходимый толчок в начале разработки. Недостатков (равно как и достоинств) у нашего выбора хватало, но мы справились и успешно решили все технологические трудности уже по ходу процесса. Позднее на сайте использующих OGRE девелоперов «Стальные монстры» были признаны лучшей игрой на этой технологии!

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

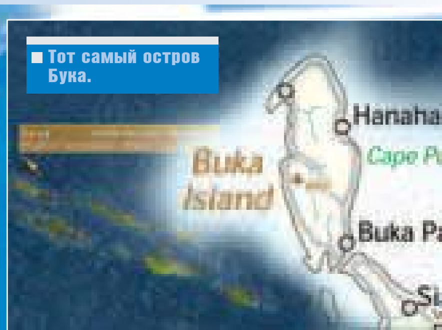
Определившись с движком, мы принялись собирать историческую информацию. Владимир Гремицкий провел немало часов в поисках материалов, которые могли бы помочь нам рисовать локации (ведь все базы в игре представляют собой не только плоские фишки, но и красивые трехмерные ландшафты). В итоге ему удалось собрать внушительную коллекцию спутниковых фотографий. Создавать глобальную карту тихоокеанского ТВД мы планировали в следующем порядке: прежде всего, нужно было разместить зоны метрополии Японии (Токио, Осака, Нагасаки) и США (Сан-Диего, Бремертон и Монтерей). Затем ключевые исторические и стратегические территории: Гаваи (Перл-Харбор), Панама (Панамский канал), атоллы Уэйк, Мидуэй, Тарава, острова Атту, Иводзима, Гуам и Гуадалканал, Сингапур, Манила, Рабаул. Невозможно было также обойтись без важных источников сырья, таких как Мири и Бенджермасин на Борнео, Порт Дарвин в Австралии, Палембанг на Суматре, Батавия на Яве. Остальные зоны (вроде острова Сайпан, атоллов Эниветок, Кваджелейн, города Сува) подбирались из соображений военной логистики, потому что успех сражений на Тихом океане в немалой степени определялся борьбой за пути снабжения. Напоследок мы планировали нарисовать локации для тактических сражений: Голландио, Каочунг, Датч Харбор, Гонконг, Таклобан, Давао, Порт Морсби, Таунсвилл и Купанг. Надеюсь, всем понятно, что скоро игровых зон на нашей карте стало слишком много, а от малознакомых названий пестрело в глазах. Тогда мы вооружились табельными секаторами и отрезали лишние территории, оставив США и Императорской Японии примерно сорок локаций. В довершение разговора о картах расскажем о маленьком «пасхальном яйце». В глубине Тихого океана затерялся остров под названием Бука. Если ты подумал, что мы нарекли его в честь издателя, то ошибаешься. Такой географический объект действительно существует!

МОНСТРЫ ВО ПЛОТИ

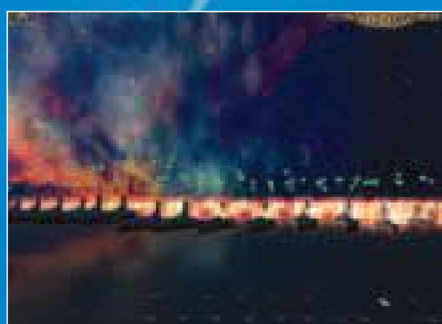
Немало проблем пришлось решить и во время создания главных «действующих лиц» игры – кораблей и самолетов. Казалось бы, какие тут могут быть трудности? Ведь «Стальные монстры» – это глобальная стратегия; зачем же тогда уделять много внимания каждой боевой единице? Мы с такой точкой зрения категорически не согласны, поэтому некоторые юниты (например, американский бомбардировщик B-29) в игре «весят» более 20.000 полигонов! Чтобы достичь

В глубине Тихого океана затерялся остров Бука. Если ты подумал, что мы нарекли его в честь издателя, то ошибаешься. Такой географический объект действительно существует!


Ну, чем не звездные войны?



Тот самый остров Бука.



максимального сходства с оригиналом, нашим консультантам пришлось, вооружившись лупой, линейкой и транспортиром, измерять детали моделей техники. Они проверяли все, вплоть до расстояния между заклепками, а за отступления от исторической правды художники (среди которых были и девушки, далекие от военной истории!) наказывались чтением тихоокеанских мемуаров адмирала и командира оперативных соединений Шермана. Кстати говоря, по качеству моделей «Стальные монстры» могут уделать иной авиасимулятор – у бомбардировщиков, например, есть бомбовые отсеки, а при метании смертоносного груза створки люков взаправду открываются.

СБОРКА

Пожалуй, нашей главной проблемой было программирование. Команде программистов пришлось решить ряд очень специфичных задач, чтобы три игровых режима (а по сути – три разных игры) «понимали» друг друга и взаимодействовали на благо геймера. Из-за диких объемов работы и колоссального количества игровых особенностей, первоначально установленные сроки постоянно срывались. Мы не успели вовремя подготовить необходимый для создания ландшафтов инструментарий, не смогли к нужному времени «собрать» в игре уже нарисованные юниты, постоянно забывали отладить те или иные фишки. В какой-то момент нам показалось, что «Стальные монстры» так никогда и не превратятся во что-то единое, оставшись грудой моделей, фрагментов кода, текстур и недоделанных карт. Отгоняя эти ужасные мысли, наши программисты и художники с удвоенной энергией брались за работу, каждый день на шажок приближаясь к заветному релизу.

ДО БЛЕСКА

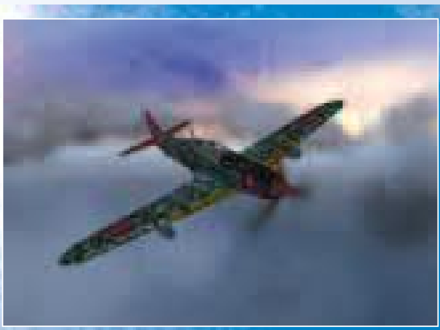
Тестирование проекта проходило со скрипом. В этом нет ничего экстраординарного, потому что тестерам предстояло выполнить действительно огромный объем кропотливой работы. У игроков постоянно возникали проблемы то с одним, то с другим режимами, которые не хотели работать, как единое целое. Ближе к релизу проблем с отладкой игры стало меньше. Отчасти потому, что в дополнение к тестерскому отделу издателя мы взяли часть процессов в свои руки и привлекли как местных питерских геймеров, так и игроков из других стран. В общей сложности в создании «Стальных монстров» нам помогли более пятидесяти русских и иностранных тестеров, причем у некоторых из них за плечами был огромный опыт в этой сфере. Настоящим открытием для нас стал тот факт, что у одного из австралийских тестеров был личный боевой самолет времен Второй мировой. К отзывам этого человека мы прислушивались с особым вниманием. В результате тестирование игры продолжалось более полугода, что для отечественных проектов – весьма внушительный срок.

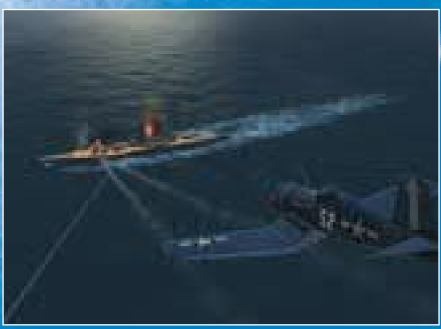
ДУША НАРАСПАШКУ

Изначально мы не планировали заниматься пиаром, рассчитывая взвалить сию ношу на плечи издателя. Однако практика других разработчиков показывала, что в этом вопросе целиком полагаться на паблишера никак нельзя. В итоге мы решили тихонько, ничего не афишируя, взять на себя часть функций по PR. Для этого мы составили план продвижения проекта, исходя из его реальных возможностей, выработали направления основных ударов, выделили персонал и занялись укреплением позиций в интернете (речь идет об официальном сайте и форумах). Постепенно наши рассказы о проекте (поначалу довольно редкие) стали появляться на регулярной основе, а инициативы отдельных людей вылились в эффективно функционирующий PR-отдел. К работе на форумах на поздних стадиях проекта подключились три комьюнити-менеджера – люди, которым вменялось в обязанности создать вокруг игры некое сообщество геймеров. Со временем рассылаемые нами пресс-релизы заинтересовали печатные журналы и крупнейшие сетевые издания. Понемногу PR стал восприниматься в студии не как дополнительная функция, а как обязательная часть работы, в которую в той или иной степени должен быть вовлечен каждый сотрудник. Большим подспорьем в продвижении проекта стала традиционная открытость Lesta Studio и хорошие связи с военно-историческим сообществом. К нам приходили люди, смотрели игру, давали советы. Потом они рассказывали о проекте друзьям, те – своим приятелям и так далее. Принцип снежного кома в действии.

Как уже отмечалось ранее, помимо PR важнейшей задачей для нас стало формирование вокруг «Стальных монстров» сообщества. Для этого мы вели активную работу на форумах, рекрутируя в армию поклонников игры завсегдатаев сетевых «говорилен». Огромную помощь оказали члены военно-игрового сообщества «Блицфронт». Они открыли первый форум проекта и создали первый фанатский сайт «Стальных

Вместе нам удалось создать Игру Мечты. Мы сделали оригинальный, качественный продукт и получили богатейший опыт, который поможет нам в будущих игровых проектах!



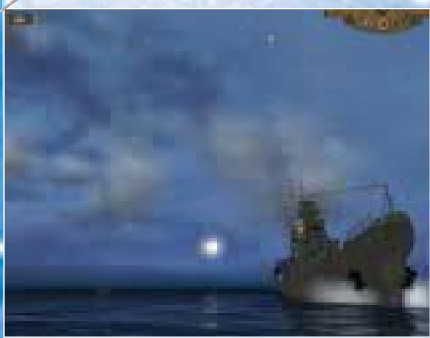


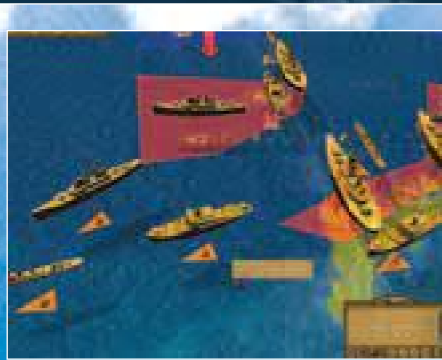


Знакомый гном в кабине самолета. В игре такого не увидишь.









монстров». Переломным моментом в деле формирования комьюнити стал выход демо-версии игры. После этого знаменательного события количество необоснованно критических замечаний упало практически до нуля, а предложения сыпались, как из рога изобилия. Сегодня, оборачиваясь на километры форумных постов, мы можем с гордостью сказать – верное и преданное сообщество у «Стальных монстров» есть! Это группа увлеченных игрой людей, таких же стойких и больных (в хорошем смысле этого слова!) военно-морской темой, как и мы, разработчики. Рассказывая об этой части работы, мы просто обязаны упомянуть, что именно на игровых конференциях, в дискуссиях, посвященных «Стальным монстрам», зажглась звезда нашего комьюнити-менеджера Маши Ерофеевой. С ней произошла анекдотическая история. После длительных полуночных бесед про корабли, самолеты, моря и капитанов, в Машу влюбился модератор одного из очень известных в сети форумов. Как разумная женщина с двумя высшими образованиями, Маша не стала отвергать пылкого Ромео, писавшего ей оды об американских управляемых ракетах и присылавшего недвусмысленные смайлики в ICQ. История виртуальной любви комьюнити-менеджера и представителя сообщества игроков поддерживала мораль команды все это время. Мы верили, что к «Стальным монстрам» геймеры будут относиться так же, как и к нашей обаятельной специалистке по работе с сообществом. Да, Маша строго-настрого запретила нам публиковать в пост-мортеме ее фотографию, но на снимках с релиз-пати она есть среди разработчиков и журналистов! Надеемся, что теперь в стройных рядах ее поклонников будут и читатели **«PC ИГР»**.

ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ

Перед запуском проекта мы считали себя опытной командой. У нас за плечами были пять лет аутсорса (*аутсорсинг – схема, при которой часть работы выполняет сторонняя компания – прим. ред.*), участие в создании всемирно известных игр и даже собственный проект. Казалось, что разработка «Стальных монстров» пойдет как по маслу. Тем не менее, среди проблем, с которыми мы столкнулись, были и ошибки планирования, и недооценка масштабности проекта, и кадровые сложности. Поскольку в Lesta Studio функционирует не только игровой, но и видеоотдел, некоторым сотрудникам приходилось совмещать работу над «Стальными монстрами» с киношной деятельностью. Это приводило к катастрофическим последствиям, так как на выполнение элементарных задач подчас не хватало людей. Так, из-за затянувшейся озвучки одной киноленты мы потеряли звукорежиссера. В самый ответственный момент он не смог приложить должных усилий к работе над многочисленными аудиоэффектами, из-за чего некоторые звуки не попали в релиз игры, а другие оказались представлены не в лучшем качестве. Эту обидную оплошность мы уже исправили с помощью патча.

Наверное, так и нужно, чтобы пост-мортем был лишен иллюзорной безоблачности. Иначе, зачем он тогда нужен, если состоит из череды описаний громких и славных побед? Хотя, конечно, победы не обошли нас стороной, и их было не меньше, чем досадных поражений. То, что мы сделали эту игру, – чудо. Чудеса, естественно, сами собой не случаются – все это заслуга вполне конкретных людей. Поэтому, напоследок, мы хотим сказать всем, кто был с нами до конца и не дрогнул в трудные моменты, большое спасибо! Те, кто работал над этой игрой, – настоящие стальные монстры. Вместе нам удалось создать Игру Мечты. Мы сделали оригинальный, качественный продукт и получили богатейший опыт, который поможет нам в будущих игровых проектах!



Текст: Команда «Храбрых Гномов»

ТАК РОЖДАЮТСЯ ГНОМЫ

Здравствуй, дорогой читатель! Компания Nival Interactive и студия GameOver-Games продолжают рассказывать о том, как создается игра о сказочных приключениях храбрых гномов, обитающих в мире крадущихся теней. Сегодня речь пойдет о художественной составляющей проекта и тех людях, которые за нее отвечают: художниках, текстурщиках, аниматорах и прочих талантах.

ГНОМЫ, КРАДУЩИЕСЯ ПО ДЕТСКОМУ САДУ

Где только не создаются компьютерные игры! Часто начинающие игроделы «собирают» будущие шедевры (*и, заметим, не только шедевры – прим. ред*) в маленьком, жутко узком гараже. Потом они растут профессионально и находят что-нибудь более просторное – например, большой гараж. А есть и такие, которые словно бы случайно выбирают под офисы необычные места. По секрету скажем, что наша студия **GameOver-Games** располагается в здании бывшего детского садика. От предыдущих обитателей этого дома нам достались чудесные витражи на окнах, фантастический кафель с пингвинами и детская площадка на заднем дворе. Так что команде обеспечен неиссякаемый поток творческой фантазии – вокруг ведь столько источников вдохновения.

ГДЕ ЖЕ МОИ КРАСКИ?

Итак, заводила при создании персонажа – художник. У него все начинается с эскизов. Представим себе: за рабочим столом сидит художник Алексей. Он еще не знает, что начальник, стоящий за его плечом, приготовил ему сюрприз. «Слушай, хватит играть, а то уволю. Поработай, что ли, для разнообразия, порисуй!». Вот с таких бодрых и душевных напутствий, когда многократно повторенная шутка превращается в рабочий сарказм, и начинается настоящая работа.
Леша сначала рисует на бумаге, постепенно заполняя стол десятками исчерченных листов. Никто кроме самого автора не сможет сориентироваться в этом творческом беспорядке. И сейчас его лучше не беспокоить, иначе мы рискуем узнать много нового о себе, своей родне и предках до десятого колена. Но при этом нельзя оставлять Лешу наедине со своими героями. В попытках довести их до совершенства он может настолько заработаться, что результат явится миру года, эдак, через два. В какой-то момент художник ловит за хвост (крылья, лапу, уши) вдохновение и дальше работает уже с конкретными формами, оттачивая их и придумывая новые детали. После такой напряженной работы Алексей, ближе к вечеру, изливает на бумагу душу, рисуя героев, которых игрок никогда не увидит. Дело в том, что гномы основательно поселились у него в голове: обустроили комнаты, разбили садики и теперь буянят по выходным. Расскажи он об этом другим – сочтут, что сбрендил. Потому Алексей и рисует, это единственный способ рассказать миру о гномах. На бумаге появляются персонажи в немыслимых позах и костюмах, с очень забавными выражениями лиц.

ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛЬКИ

Да, этими эскизами мы готовы любоваться бесконечно. На их основе можно даже делать замечательные комиксы, но не игру. Для выступления на арене трехмерного мира гномы должны обрести объем! Тут эстафету перенимает моделлер. Он выхватывает еще не остывшие эскизы из рук сомневающегося художника и пулей летит в свою коморку. Перед ним стоит непростая задача – сделать так, чтобы все соот-



■ Военная тематика пробралась и в игру «Храбрые Гномы».



■ Вот и попробуй понять, где тут правый, а где левый глаз.

ветствовало чертежам и при этом максимально сэкономить на полигонах и треугольниках. Помимо этого ему надо навести красоту и не забыть о том, что не у всех игроков есть дорогие видеокарты. С этими мыслями мастерит он гнома. Коллеги сбегаются, смотрят на творение и принимаются высказывать свои ассоциации. Приходится нашему моделлеру пресекать все эти шуточки или оправдываться, мол, я, как великий Микеланджело, работаю, отсекая все лишнее. Сам Алексей (наш моделлер и художник – тезки) редко измывается над своим детищем, но бывает всякое. В последней редакции модель мага Фафнира стала так похожа на статую Ленина, что Леше пришлось приложить массу усилий, чтобы не всунуть гному в руку кепку и не поставить его на броневик!

ОЖИВШИЕ ГЕРОИ

Когда моделлер заканчивает свою работу, перед нами предстает черно-белый и неподвижный гном. Чтобы вдохнуть в пустого болванчика жизнь, требуется помощь аниматора Андрея. Он учит гномов геройской походке и навыкам боевых искусств. Андрей – единственный человек, на которого не распространяется правило «на себе не показывай!». Сидит он за своим компьютером и задумывается, как бы так ловко гному ручки вывернуть, чтобы ими было удобно махать, и как поустойчивее ножки скривить, чтобы он бегал и прыгал? А потом вдруг слышит, что народ в комнате до слез хохочет. Андрей снимает наушники и недоуменно озирается: «Я прослушал, над чем смеемся?». И слышит в ответ: «Пожалуйста, потанцуй еще на стуле, а то программисты из соседней комнаты ничего не видели».

КИСТИ В РУКИ

И вот гномы почти готовы. Остается лишь гармонично вписать в яркую палитру сказки образы наших героев. Эту непростую задачу решает Надежда – специалист по текстурам. Ориентируясь на эскизы, она прорисовывает различные элементы тела и одежды персонажа на одном развернутом рисунке, который потом будет «натянут» на модель, словно водолазный костюм на ныряльщика. Поначалу даже сам текстурщик не сразу может разобрать, где нос гнома, а где его левая пятка, потому как в этой головоломной картине все смешано и сложено в оптимальном для модели (но не для глаза человека) порядке. Со стороны это напоминает оригами, кройку платья, детскую аппликацию и фантик от конфеты одновременно. Такая вот Надя умелица. Мы уверены, что, если «партия» скажет «надо», Надя моментально распишет гномов под хохлому или гжель. Жаль, что пока этого не требуется.

Теперь, дорогой читатель, ты знаешь, как создаются сказки: трудоемко, весело, с вдохновением! В течение дня идет работа, а ночью, когда в студии никого нет, гномы выпрыгивают из рисунков на столы, включают компьютеры и садятся тестировать то, что мы сделали за день.





■ Чернокожий Децл выглядел бы именно так.



■ Вот и ковер-самолет. Не хватает только Бабы-яги и скатерти-самобранки.



В прошлый раз мы рассказали о том, как, брыкаясь и громко крича «Мама!», появилась на свет идея стратегии *Maelstrom*. Также мы поведали о тех трудностях, с которыми столкнулась наша команда при разработке концепции игры. В новом выпуске мы познакомим тебя с Ремнантами, отчаянными бойцами сопротивления, играющими одну из ведущих ролей в нашем спектакле. Ты даже сможешь пожать им руку. Честно-честно. Ну, а после этого вместе с ними пройдемся по уровням. Готов?

Текст: Команда Maelstrom



ПУТЬ МЯТЕЖНИКОВ

MAELSTROM

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Название расы говорит само за себя. Если полистаешь англо-русский словарь, то поймешь, что “Remnants” в переводе означает «Оставшиеся». Так оно и есть. Эти ребятки – остатки прежнего общества, люди, выжившие после всемирного катаклизма. Когда почти все жители Земли откинули копыта, им стало скучно. И они, не желая бить баклуши, встали на защиту своих свобод, объединившись в борьбе против тирании корпорации Ascension.

Ремнанты, о которых мы рассказываем за ужином нашим мужьям и женам, и которых видим в рабочих версиях проекта каждый день, – это прожженные романтики (ну прям как Ромео Шекспира), бывшие военные и просто мускулистые парни, активно использующие технику начала 21-го века. Были ли они такими всегда? Нет.

В ТВОРЧЕСКОМ ПОИСКЕ

Начальная задумка дизайнеров была такова: Ремнанты в борьбе за свободу задействовали разномастный хлам вроде собранной из лома техники и... сверхспособности, которые нежданно-негаданно появились вследствие генетических аномалий. Короче говоря, была у них магия. Для сбора маны (ее мы обозвали psi-енергией) Ремнанты строили Тотемы в местах, где особенно сильно бушевала стихия, – ну, это области вроде нашей Камчатки. Вояки же, наделенные магическими силами, клепались в специальном строении – Храме.

На этапе препродакшена (это когда все работают, но еще ничего не готово) дизайнеры придумали и описали, а художники нарисовали несколько воинов, создав скорее фэнтезийную, нежели sci-fi расу. Во врезке «Ремнанты. Вариант первый» мы описали наиболее ярких бойцов.

Но постепенно, пока дизайнерская мысль блуждала по темным коридорам офиса **KDV Games**, диздок становился все более противоречивым. В Библии юнитов (так называется свод описаний всех войск в игре) рядом с концептами фэнтезийных воинов в просторных одеяниях, вооруженных посохами и копьями, все чаще появлялись ракетные ранцы, автоматы и прочие достижения современной цивилизации. Раскол внутри расы Ремнантов стал очевиден с появлением новых бойцов. Они описаны во второй врезке.

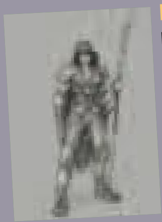
В очередной раз взглянув на техно-магический винегрет, занимавший треть диздока, мы отправили «фтопку» дизайн Ремнантов и начали все с нуля. От магии и фэнтезийных образов пришлось отказаться, принеся их в жертву на специальном алтаре. Но, безусловно, кое-какие старые идеи были переработаны и все-таки вошли в проект. Например, Ха-

кер и Диверсант слегка преобразились внешне, получили новые имена (Захватчик и Камикадзе) и неплохо прижились в жестком sci-fi сеттинге.
Никуда не делись и способности магов. Землетрясение, удары молнией и заморозка жидкостей перекочевали в список умений Героев саги.
В общем, наши искания не прошли даром. Осенью этого года ты увидишь настоящих Ремнантов – сильных, находчивых и изобретательных. Таких, какими они должны быть.

УРОКИ ГЕОГРАФИИ

Для того чтобы одиночная кампания была интересной, а сетевые сражения захватывающими, дизайн уровней должен соответствовать всем стандартам качества.
Работу над игровыми картами мы начали с определения стилистики каждого мира: снежный, вулканический, островной, индустриальный, городской и т.п. Затем для уровней готовилась примерная схема, вроде той, что изображена на рисунке №1.
Красные круги – базы противников; синий шестиугольник – вода или другая жидкость (например, лава); желтая область – непроходимый для воинов участок (как вариант – высокие горы, не поддающиеся терраформингу); разноцветные звезды – типы поверхностей, по которым солдаты могут кое-как передвигаться.
После этого мы формировали рельеф местности, накладывали текстуры поверхностей (травы, земли, песка), проводили дороги, высаживали деревья и кусты и возводили постройки.
Все это делалось с помощью нашей собственной технологии *Vista Engine*. Эта система включает движок игры и набор профессиональных инструментов для сборки проекта – редактор войск, редактор спецэффектов, редактор миров и т.п. Нужно ли говорить, что такой инструментарий здорово упрощает процесс разработки? Взгляни на скриншот №2 – этот мир за пару дней нарисовал не профессиональный художник, а программист AI и физических процессов (решил немного развлечься на выходных).

РЕМНАНТЫ. ВАРИАНТ ПЕРВЫЙ



ИЗБРАННЫЕ – «пушечное мясо», рядовые в армии Ремнантов. Это бунтовщики, одетые в лохмотья, сгруппированные в небольшие отряды и вооруженные чем попало.



ЩИТ – боец, бьющий врага грозовыми разрядами и вооруженный копьем. Щит тратил ману на возведение защитных куполов, скрывая соратников и себя лично от атак противника.



УЧЕНЫЙ – самый дорогостоящий вояка Ремнантов в начальном дизайне. Он мог обрушивать настоящие бури на любой участок карты. Стихия закручивала, посыпала градом и била молнией абсолютно все строения и солдат, попавших в радиус атаки.

ОБ АМЕРИКЕ

Однако не все у нас так шоколадно. Видишь ли, заморский издатель возлагает очень большие надежды на ***Maelstrom*** и крайне заинтересован в успехе проекта на Западе, особенно в США. Поэтому мы решили создать как можно больше локаций в американском стиле. Для этого надо было комплектовать карты так, чтобы американские города, пригородные поселки и индустриальные районы угадывались с первого взгляда.
Тут нам, русским разработчикам из провинции, пришлось попотеть: в ход пошли фотографии небоскребов, забегаловок, супермаркетов, бензоколонок, загородных домиков, публичных дом… Ой, это уже лишнее. Чтобы правильно расположить строения на картах, мы использовали спутниковые и аэрофото-снимки американских городов – в этом помогла программа Nasa World Wind и сервис от Google.
На этом наша повесть о творческих поисках и непростом труде дизайнеров карт завершается. До новых встреч на страницах **«PC ИГР»**!

РЕМНАНТЫ. ВАРИАНТ ВТОРОЙ



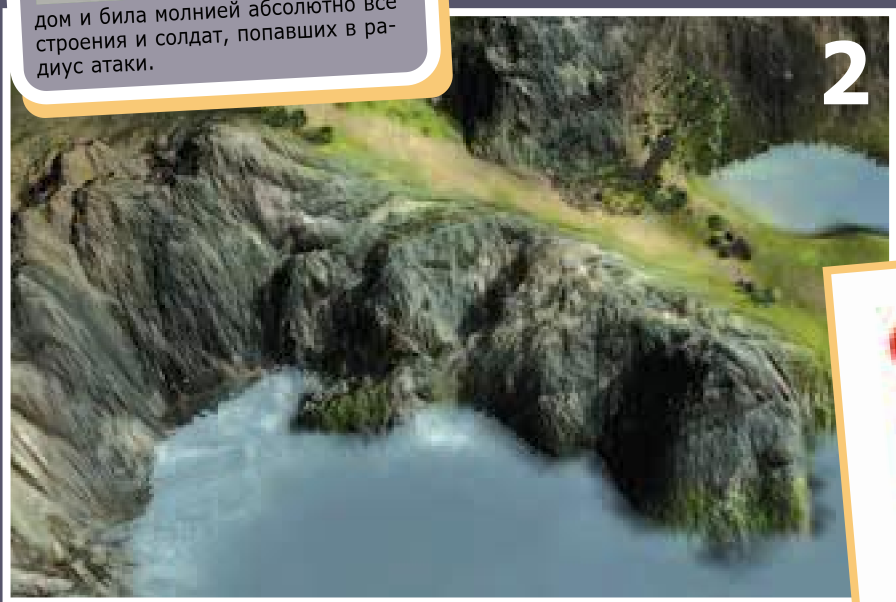
БЕРЗЕКЕР – спецназовец в тяжелой броне, вооруженный автоматом. Такое имя получил не случайно. Он баловался специальными стимуляторами, под воздействием которых переходил в особое состояние ярости, повышающее силу и скорость.



ХАКЕР – взломщик вражеской техники. Вооружен небольшим пистолетом для самообороны и ружьем с электронным дротиком. Попав во врага из винтовки, получает контроль над супостатом.



ДИВЕРСАНТ – умеет закладывать взрывчатку, которую может активировать с расстояния, когда ему угодно. Заряд также детонирует при приближении вражеского объекта. Диверсант – натуральный камикадзе. Погибая, он взрывает все заложенные им заряды.



2



1

Intel выпускает двухъядерные процессоры для ноутбуков



Знаменитый логотип «Intel Inside» ушел в прошлое, а на его место в начале 2006 года заступил новый слоган процессорного гиганта – «Leap ahead» («прыжок вперед»). Убедительным доказательством этого девиза стала революционная линейка двухъядерных мобильных процессоров. Они получили название *Core Duo*, а платформу, соответственно, окрестили *Centrino Duo*. «Двухголовые камни» для ноутбуков производятся по нормам 65-нанометровой технологии и имеют 2Mb кэш-памяти второго уровня. На данный момент существуют модификации Core Duo с индексами *L2300*, *L2400*, *T2300*, *T2400*, *T2500* и *T2600* с тактовыми частотами 1.5GHz, 1.66GHz, 1.66GHz, 1.83GHz, 2.0 GHz и 2.16GHz соответственно. Немаловажным параметром для мобильных CPU (тем более двухъядерников) является тепловой пакет. Тут инженеры **Intel**, в отличие от настольного сегмента, выполнили свою задачу с блеском – TDP моделей с индексом «L» составляет всего лишь 15W, а «T» – 31W. Ведущие производители, включая **ASUS**, **Dell**, **Samsung**, **Sony**, **MSI** и даже **Apple**, уже анонсировали ноутбуки с Intel Core Duo.

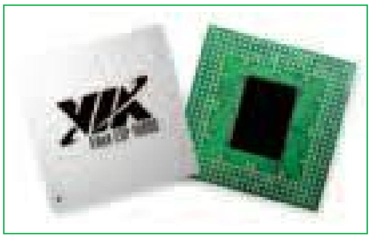
Перочинный нож с MP3-плеером

Знаменитые швейцарские армейские ножи от компании **Victorinox** теперь можно купить не только с ножницами или, допустим, с отверткой, но и с интегрированным *MP3*-плеером. Модель *Swiss Bit S.Beat MP3* конструктивно состоит из двух, казалось бы, мало совместимых частей – перочинного ножа и размещенного в его ручке плеера. Объем памяти любопытного гаджета составляет 1Gb, он поддерживает форматы MP3, *WAV* и *WMA*, оснащен *FM*-радиоприемником и диктофоном. Время автономной работы (по данным производителя) составляет 8 часов, а цена (на сайте **http://www.iwantoneofthose.com**) – $161.



НОВЫЕ ПРОЦЕССОРЫ VIA ДЛЯ БЕСШУМНЫХ СИСТЕМ

Два новых процессора (с частотами на 1,0GHz и 1,5GHz), не нуждающиеся в активном охлаждении, представила компания VIA Technologies. Чипы серии *ULV* из семейства *VIA Eden* базируются на архитектуре *CoolStream*, производятся по 90-нм технологическому процессу, поддерживают наборы команд MMX, SSE2 и SSE3. Кроме того, они несут на своем «борту» по 128Kb кэш-памяти первого и второго уровня, а также обладают фирменными технологиями – *PadLock Security Engine* (защита информации) и *PowerSaver* (снижение частоты при низкой нагрузке). Даже при максимальной нагрузке тепловой пакет обоих процессоров (TDP) чрезвычайно низок – 3,5W для варианта на 1,0GHz и 7,5W для 1,5GHz модификации. Это позволяет обойтись без использования активного кулера – достаточно установить лишь радиатор. Производительность, а также ориентировочные цены и время появления в продаже новых CPU пока неизвестны.



Память с USB-слотом толщиной с кредитку



Объем памяти флэш-карт становится все больше, а их размеры стремительно уменьшаются. Израильские инженеры из компании **Walletex Microelectronics** в начале года представили самую тонкую в мире flash-память, оснащенную *USB*-разъемом. Толщина модели *Wallet Flash* почти такая же, как и у кредитной карточки, а основное место ношения – кошелек (отсюда и название Wallet Flash – «флэшка для бумажника»). При этом девайс способен вмещать до 2Gb файлов и сносно переносит различные испытания. Например, производителем сообщается, что карту можно спокойно оставить в солнечный день на приборной панели автомобиля. Кроме того, данные на флэшке не пострадают, если на нее пролить какой-либо напиток или даже бросить в наполненную водой ванную. На данный момент Wallet Flash доступна в модификациях от 128Mb до 1Gb по цене от $29 до $156. Модель на 2Gb будет подготовлена чуть позднее.

AGP не уходит: X1600 Pro от Sapphire

Устаревающий графический слот *AGP* не намерен без боя сдавать свои позиции. Пользователи голосуют содержимым своего кошелька и не расположены полностью обновлять систему. Многие из них предпочитают добиться максимального эффекта в игровых приложениях установкой более мощной видеокарты, нежели «распыляться» на совместимые с *PCI-Express* материнскую плату, память, процессор и т.д. Да и производители не спешат сворачивать выпуск AGP-совместимых моделей. Вот и компания **Sapphire** представила видеокарту *ATI Radeon X1600 Pro* для AGP. Графический адаптер работает на номинальных частотах 500MHz (ядро)/800MHz (память) и оборудован памятью объемом 256Mb со 128-битным интерфейсом. GPU содержит 12 пиксельных конвейров. Для соединения с мониторами есть аналоговый (D-Sub) и цифровой разъем (DVI-D). Сроки появления новинки на прилавках и цены пока не сообщаются.



TFT-монитор со временем отклика 1ms



Производители ЖК-мониторов активно используют появившуюся в 2005 году технологию разгона кристаллов *Overdrive* и уже приблизились к значению времени отклика в 1ms. Именно такую заявленную латентность демонстрирует 19-дюймовый прототип от компании **BenQ** с рабочим названием FP93GX+. Для достижения столь впечатляющих результатов применена улучшенная версия овердрайва под фирменным названием *Advanced Motion Accelerator* (AMA). Кстати, новейший монитор *BenQ FP93GX* (без плюса) со временем отклика 2ms, уже появившийся в продаже по цене около $430, был выбран в качестве основного для проведения турниров по компьютерным играм одной из самых авторитетных киберспортивных организаций **CLP** (**http://www.thecpl.com**). Яркость этой модели составляет 270 кд/кв.м, а контрастность – 700:1. Похоже, что если уже профессиональные геймеры пересаживаются за *ЖК*-мониторы, то эпоха *ЭЛТ*-дисплеев явно подходит к своему логическому завершению.

Пересчитываем «попугаи»: вышел 3DMark06



У оверклокеров, считающих каждый «попугай», наступило время для переоценки ценностей. На свет появилась новая версия самого знаменитого бенчмарка – ***3DMark06***. Программисты компании **Futuremark** (**http://futuremark.com**) решили сосредоточиться на качестве тестов – в старые демки добавлены дополнительные источники света, шейдеры, полигоны и многочисленные опции. Стандартное разрешение также изменилось, теперь оно составляет 1280x1024 точек. Одна из важнейших особенностей пакета – два графических теста, позволяющих оценить потенциал видеокарты при работе с *ShaderModel 3.0* и *HDR* (*High Dynamic Range*). Тесты звука так и не появились в шестой версии, а вот бенчмарков центрального процессора стало целых два. По мнению разработчиков программы, роль CPU с распространением двухъядерных моделей и появлением игр, «умеющих» полноценно использовать эти ресурсы, вскоре значительно возрастет. 3DMark06 «весом» около 580Mb выпущен в трех версиях: бесплатной *Basic Edition* (список адресов для скачивания: **http://www.futuremark.com/download/?3dmark06.shtml**), продвинутой *Advanced Edition* ($20) и профессиональной ($500).

ATI выходит вперед

Канадцы все-таки сумели выпустить самую быструю видеокарту в мире – *ATI Radeon X1900XTX*. Как сообщает **The Inquirer** (**http://www.theinquirer.net**), компьютер с этим адаптером и процессором AMD Athlon X2 4800+ набрал 10939 баллов в ***3DMark05***. У *nVidia GeForce 7800GTX/512* на 1000 «попугаев» меньше, а *ATI Radeon X1800* отстал от новичка более чем на 1500 баллов. Архитектура GPU, выполненного по нормам 90-нм техпроцесса, включает в себя 48 блоков пиксельных шейдеров и 8 вершинных процессоров. Известно также, что чип *R580* (X1900) содержит 384 млн. транзисторов, тогда как у *R520* (серия X1800) их 320 млн. Частоты, на которых работают ядро/память у модели X1900 XTX, составляют 695/1550MHz. На свет появилась также младшая версия *X1900XT*, функционирующая на значениях 625/1450MHz и мастер-карта с теми же частотами *X1900XT Crossfire*. Объем 256-битной памяти у всех трех видеоускорителей составляет 512Mb. Система охлаждения и сама плата осталась прежней, а вот число конденсаторов в схеме питания увеличилось с 5 до 7 штук. Большинство компаний уже выпустило свои модели ATI Radeon X1900XTX и ATI Radeon X1900XT. Ориентировочная цена на XTX-модификацию будет составлять $649, версия с индексом XT появится на прилавках по $549, а мастер-карта – по $599.



Мышь с потайным отсеком

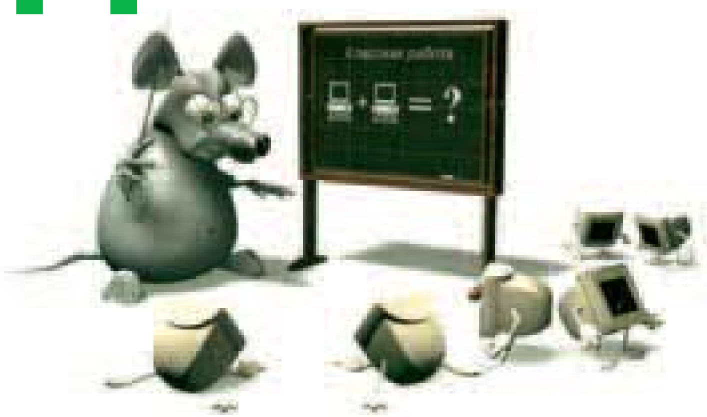
Японская компания **Elecom** представила беспроводную мышку для путешественников. Особенность модели *M-D7UR Wireless Mouse* заключается в специальном отсеке в верхней части манипулятора, в который можно положить *USB*-ресивер. «Грызун» оснащен тремя кнопками и сенсором с разрешением 800dpi. Питается устройство от одной AAA-батарейки. Мышь обладает размерами 59Ч108.3Ч37.5 мм и весом 92 грамма, а больше всего удивляет разнообразие цветовых решений корпуса – тут их целых шесть! Модель продается с февраля месяца 2006 года по цене $40.



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ И СВОБОДНЫЕ

Тестирование восьми беспроводных мышей

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

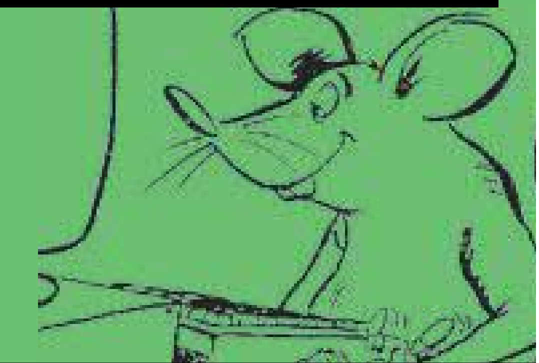


Методика тестирования

Мы проверили каждую из мышей в играх ***Need for Speed: Most Wanted***, ***Quake 4***, ***Unreal Tournament 2004***, ***«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»*** и ***FIFA 2005***. Нами оценивалась в первую очередь эргономика рассматриваемых моделей. Пристальное внимание также обращалось на точность позиционирования курсора и качество скольжения (поочередно на коврике *fUnc sUrface 1030* и поверхности стола). Не забывалась и функциональность устройств.

ЧТО мы тестировали

- **Saitek Mini Optical Wireless Mouse**
- **Benq M306**
- **Genius Wireless Mini Navigator**
- **Genius Wireless NetScroll+ Superior**
- **Microsoft Wireless Notebook Office Mouse 1.0a**
- **Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0**
- **Logitech V500 Cordless Notebook Mouse**
- **Logitech MX610 Laser Cordless Mouse**



В природе существует множество разновидностей грызунов, но не меньше их и в компьютерном мире. Мы протестировали восемь представителей отряда беспроводных мышей и готовы рассказать тебе о полученных результатах.

В первую очередь, давай поговорим о причинах, которые заставляют производителей избавлять от провода традиционные модели. Вроде бы, когда «грызун» на «поводке», его и потерять сложнее, и задумываться о его «пропитании» нет необходимости. И все же покупателей, кошельком голосующих за мышиную свободу, становится все больше. Кто же они? Тут и владельцы ноутбуков, не желающие в самолете путаться в проводах, и любители послушать музыку или видео на своем компьютере. В последнем случае, как ты понимаешь, беспроводная мышь может играть роль пульта дистанционного управления.

Первые «грызуны», получившие визуальную независимость, из-за инфракрасного приемника были слишком задумчивыми, да еще и теряли сигнал в условиях отсутствия прямой видимости. Поэтому геймеры стали присматриваться к беспроводным мышам только с появлением радиочастотных передатчиков. Именно такие манипуляторы мы и рассмотрели. Итак, предлагаем твоему вниманию ознакомиться с моделями, принявшими участие в тесте.

Saitek Mini Optical Wireless Mouse

Один из ведущих производителей геймпадов и рулей выпустил оригинальную мышку, предназначенную для владельцев ноутбуков. Любители компьютерных игр, которым приходится много путешествовать, оценят способность «грызуна» при очень небольших размерах корпуса прятать в своем «теле» *USB*-приемник. Если нажать на один конец серебристой площадки в верхней части манипулятора, то из задней части мыши «выстрелит» ресивер, если же надавить на другой, то можно будет снять пластиковый кожух и получить доступ к отсеку для батареек (их требуется две штуки формата *AAA*, стартовая пара уже есть в комплекте). Манипулятор выпускается в двух цветовых решениях (бордовый и синий), опирается на четыре круглых тефлоновые «лапки», а его колесико прокрутки сделано из полупрозрачного пластика и при поступлении данных на приемник подсвечивается красным цветом. Находить общий язык с приемником «грызун» умеет на расстоянии до 2-х метров. В коробке есть также USB-удлинитель – он пригодится, если разъемы плохо доступны.

BenQ M306

Продукты от **BenQ** появляются сейчас во многих нишах компьютерной электроники, и очередным плацдармом для предприимчивой компании становится рынок манипуляторов. Подобно своим бывшим коллегам из **Acer**, выпустивших в свое время ноутбуки *Ferrari*, дизайнеры BenQ решили использовать успешный опыт сотрудничества с автомобильным гигантом. В результате на свет появи-

лась мышь *BenQ M306*, экстерьер которой был заказан у *BMW Group Designworks USA*. Как и у хорошей машины, корпус этого устройства отличается великолепной жесткостью – ничего не скрипит и не «дышит». Сама по себе мышь – среднего размера. Благодаря качественным материалам и прорезиненным боковым стенкам, мышь приятно держать в руках. Помимо двух основных клавиш, на ее «макушке» есть две дополнительные кнопки, которые можно запрограммировать по своему усмотрению. Точками опоры для BenQ M306 служат две «таблетки» и одна «подкова» в форме дуги из тефлонового материала. USB-ресивер, функционирующий на частоте 27MHz, напоминает автомобильное колесо, и обеспечивает прием сигнала в радиусе около 3-х метров (хотя в характеристиках заявлено всего лишь 2 метра).

Genius Wireless Mini Navigator

Мышка обладает сменным гардеробом и может стать отличным подарком девушке на 8 марта. Не случайно данная модель получила целую вереницу наград, например, **Good Design Award 2004** и **Symbol of Excellence 2005 Winner**. Кроме установленной на корпусе панельки красного цвета, в комплекте есть еще две запасных – серебристая и белая. Приемник крошечных размеров, функционирующий на частоте 27MHz, вставляется в USB-порт и поддерживает связь, судя по нашим измерениям, на расстоянии 2-2.5 метра.

Genius Wireless NetScroll+ Superior

Мышь обладает сложным и необычным дизайном, вид у нее очень решительный и, несмотря на обилие плавных линий, даже немного хищный. Неизве-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Тестовый стенд AMD

- **Процессор:** AMD Athlon 64 3800+
- **Материнская плата:** MSI K8N Diamond
- **Кулера:** GlacialTech Igloo 7200 Pro, AMD Box
- **Память:** 2 x 1Gb Samsung DDR400
- **Видеокарта:** ATi Radeon 850 XT PE
- **HDD:** Samsung HD160JJ SATA-II 160Gb











Saitek Mini Optical Wireless Mouse

$35

К минусам *Saitek Mini Optical Wireless Mouse* стоит отнести лакированный пластик верхней части манипулятора – на его поверхности заметны отпечатки пальцев. Симметричная форма «грызуна» подойдет как правшам, так и левшам, однако корпус у мыши слишком мал – долгое время играть будет удобно лишь людям с небольшими ладонями. Отсутствие софта также не красит мини-мышь от **Saitek** (хотя у нас был сэмпл, а не серийная модель). Понравилось четкое позиционирование курсора – точно прицелившись, с такой мышкой мимо цели не промахнешься.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Количество кнопок: 3
- Скроллинг колесика: вертикальный
- Разрешение: 800 dpi
- Частота передатчика: 27MHz
- Переходник с USB на PS/2: Нет
- Питание: две батарейки типа AAA



BenQ M306

$30

Эргономика у «грызуна» очень приличная – в первую очередь, стоит выделить широкое и удобное колесо из мягкого пластика, работать с ним одно удовольствие. Выверенная механика основных двух клавиш, отличающихся коротким и четким ходом, позволяет внятно фиксировать нажатия и не дает пальцам уставать. Боковых клавиш немного не достает, а верхнюю из дополнительных кнопок удобно нажимать средней фалангой указательного или безымянного пальцев, но использовать клавишу все же лучше в стратегиях, а не в быстрых играх.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Количество кнопок: 5
- Скроллинг колесика: вертикальный
- Разрешение: 800 dpi
- Частота передатчика: 27MHz
- Переходник с USB на PS/2: да
- Питание: две батарейки типа AA



Genius Wireless Mini Navigator

$30

Как часто и бывает в таких ситуациях, внешность оказалась обманчива. На деле мышка оказалось слишком непрактичной и не приспособленной к жизни модницей. Она обладает слишком маленькими размерами, а форма корпуса не отличается продуманной эргономикой. Рука не ложится на корпус, да и удобно обхватить пальцами Mini Navigator не получается. Возможно, все дело в привычке, однако перечисленные минусы изрядно портят впечатление от устройства. При этом механика кнопок с коротким и четким ходом весьма неплоха.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Количество кнопок: 3
- Скроллинг колесика: вертикальный
- Разрешение: 800 dpi
- Частота передатчика: 27MHz
- Переходник с USB на PS/2: Нет
- Питание: два аккумулятора типа AAA



Genius Wireless NetScroll+ Superior

$40

Использовать все кнопки в многопользовательской схватке вряд ли удастся – боковые расположены тесновато, а верхние нажимать не так легко. Вотчина Genius Wireless NetScroll+ Superior – медленные игры, в которых на кнопки можно запрограммировать самые разнообразные действия. А разве не здорово регулировать громкость компьютерного аудиопреера! Все это можно делать с дивана с расстояния 4-5 метров. Позиционирование курсора на среднем уровне, серьезных срывов нет, но и идеальной точности не ощущается.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Количество кнопок: 10
- Скроллинг колесика: вертикальный
- Разрешение: 800 dpi
- Частота передатчика: 27MHz
- Переходник с USB на PS/2: Нет
- Питание: два аккумулятора типа AAA



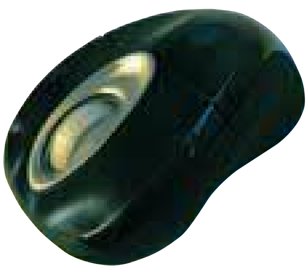
стно, испытывали ли ее инженеры компании **Genius** в аэродинамической трубе, но лежит в руке эта «акула» очень неплохо. Разве что за счет асимметричного дизайна леворуким пользователям она не подойдет. На левом боку корпуса *Superior*'а есть целых четыре кнопки, предназначенные для включения аудио-плеера, управления громкостью и переключения между приложениями (что оказалось даже удобнее, чем пользоваться привычным дуэтом ALT+TAB). С помощью фирменного софта на них, а также на две кнопки в верхней части манипулятора, можно «навесить» все необходимые тебе функции. Блок приемника представляет собой устройство с двойным назначением – помимо функций ресивера, в нем размещается зарядное устройство. В комплекте с мышью идет 4 аккумулятора GP-1300 Ni-MH – в то время как два из них будут работать, свободная пара может заряжаться, так что на голодном пайке «грызун» не останется.

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0

Мыши от **Microsoft**, как правило, обладают достаточно консервативным дизайном. Компания не стремится угодить геймерам и разрабатывает свои модели в основном для использования в офисных приложениях. Тем не менее, «грызуны» от дядюшки Билла всегда ценились любителями компьютерных игр. Правда, уважение у геймеров эти манипуляторы снискали в те времена, когда конкуренты еще не «подняли голову». А как обстоит дело сейчас? Совсем неплохо. Как показало тестирование, в модели *Wireless IntelliMouse Explorer* компания Microsoft держит марку – в первую очередь, сразу же отмечаешь качество пластика. Понравились нам и значительные размеры корпуса – мышь по-настоящему мужская, на нее можно положить всю руку, поэтому игроки с большими ладонями не будут чувствовать себя неуютно. На левом боку расположены две клавиши, их функции можно переназначить. Оригинальным элементом (кстати, изобретенным именно компанией Microsoft) является колесико, которое можно не только катать и нажимать, но и наклонять вправо или влево, прокручивая страницы по горизонтали. Индикатор заряда подскажет, когда элементы (тут используются две пальчиковых батарейки AA) будут на исходе.

Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse 1.0a

Очень симпатичная мышка от Microsoft для путешественников. Дизайн модели симметричный, так что она подходит



Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0

$40

Минусом, на наш взгляд, является конструкция двух основных клавиш – они обладают слишком свободным ходом. А вот кнопки на левом боку нажимать очень приятно, их не приходится искать, подушечка большого пальца располагается на них естественным образом. Мышь очень неплохо скользит по разнообразным коврикам и настольному покрытию, при этом позиционирует курсор точно и быстро. Приемнику же дальности слегка не хватает – тут меньше двух метров, так что как пульт использовать эту модель сложно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Количество кнопок: 5
Скроллинг колесика: вертикальный + горизонтальный
Разрешение: 800 dpi
Частота передатчика: 27MHz
Переходник с USB на PS/2: Да
Питание: две батарейки типа AA





Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse 1.0a

$25

Благодаря использованию специальных асферических линз в оптическом блоке манипулятора, курсор ведет себя очень предсказуемо, и не срывается даже при резких перемещениях. Две основные кнопки обладают коротким и четким ходом, а колесико с функцией горизонтального скроллинга работает просто великолепно. Несмотря на скромные длину и ширину, мышь достаточно высокая, и за счет этого составляет достойную конкуренцию «великанам» нашего теста, не теряясь даже в большой ладони.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Количество кнопок: 3
Скроллинг колесика: вертикальный + горизонтальный
Разрешение: 800 dpi
Частота передатчика: 27MHz
Переходник с USB на PS/2: нет
Питание: две батарейки типа AA





Logitech V500 Cordless Notebook Mouse

$50

Несмотря на вспомогательный треск, имитирующий движение механического колесика, пользоваться полупроводниковой панелью прокрутки неудобно. Как в офисных приложениях, так и в играх не чувствуется обратной связи, что резко снижает эргономичность «грызуна». Что, в общем-то, огорчает, так как благодаря продуманной форме и прорезиненным боковым стенкам в руке мышь лежит очень неплохо, хотя ход кнопок мог бы быть и поменьше. Понравилась также дальнобойность мыши (около10 метров).

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Количество кнопок: 3
Скроллинг колесика: вертикальный + горизонтальный
Разрешение: 800 dpi
Частота передатчика: 2.4GHz
Переходник с USB на PS/2: нет
Питание: две батарейки типа AA





Logitech MX610 Laser Cordless Mouse

$70

Играть с MX610 одно удовольствие. Мышь обладает очень удачными формами, которые не подойдут лишь леворуким пользователям. На корпусе присутствует большое количество дополнительных клавиш с коротким и четким ходом, к их расположению быстро привыкаешь. Лазерная система подсветки прекрасно отрабатывает «свой хлеб» – сорвать курсор практически невозможно, его позиционирование очень предсказуемое и совершенно не зависит от скорости движения манипулятора.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Количество кнопок: 10
Скроллинг колесика: вертикальный + горизонтальный
Разрешение: 800 dpi
Частота передатчика: 27MHz
Переходник с USB на PS/2: да
Питание: два аккумулятора типа AA



«Мышь» могли назвать «жучок»



Первую в мире мышь сконструировал **Дуглас Энгельбарт (Douglas Engelbart)** в 1963 году в своей лаборатории. Манипулятор назвался по-собачьи «жучок» (bug), и только потом основной компьютерный «друг человека» был переименован в «мышь». Любопытно отметить, что практически одновременно исследователями был придуман и манипулятор «крыса» – управление им осуществлялось ногой. Понравиться он мог бы, видимо, только профессиональным футболистам, поэтому за пределы лаборатории этот экспонат не вышел. Через пять лет Энгельбарт провел демонстрацию онлайновой системы NLS. Именно тогда и была скромно представлена первая компьютерная мышь. Но Энгельбарт, как и создатель игры «Тетрис», так и не сумел разбогатеть на своем изобретении. Срок действия патента закончился в 1987 г. – незадолго до того, как мыши начали широко продаваться.

Обратная связь



Несколько лет назад на рынке появились мыши с так называемой «обратной связью». Используя такой манипулятор, и наводя курсор на элементы виртуального рабочего стола, владелец мог тактильно прочувствовать пункты меню, панель задач, картинки и т.п. Мышь отзывалась разными типами вибрации встроенного моторчика, в зависимости от характера объекта. Эти эффекты можно было ощутить и в играх, но лишь в тех, в которых разработчик включил поддержку подобных устройств или выпустил специальный патч. Однако рынок не принял мыши с моторчиками – вибрация в играх оказалась востребована лишь в симуляторах, а там царствуют рули и тачпэды.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru), «Алион» (т.(095) 721-9064, http://alion.ru), Ergodata (т. (095)787-5900, http://www.ergodata.ru) и российским представительствам BenQ и Saitek.

для леворуких и праворуких пользователей. Беспроводный приемник, дальность сигнала которого распространяется в радиусе полутора метров, не потеряется в дороге – он крепится в углублении с нижней стороны манипулятора, выключая при этом мышь, так что батарейки не сядут. Любопытна также конструкция передатчика – его антенну можно поворачивать под разными углами, регулируя в наиболее оптимальном направлении. Отдельных комплиментов заслуживает материал корпуса – консистенция слегка прорезиненного пластика выбрана очень удачно, рука при длительном взаимодействии не потеет и не прилипает к «грызуну».

Logitech V500 Cordless Notebook Mouse

Мышь с индексом V500 лишена колеса прокрутки – вместо него есть небольшая сенсорная панель, отслеживающая перемещения пальца. Для того чтобы ты быстрее привык к новшеству, во время прокрутки документов манипулятор издает характерный для колесика легкий треск. Второй необычный элемент – система подсветки *All Terrain Laser* с двумя лазерными лучами. С этим «вездеходом» использовать «грызуна» можно на любой поверхности, причем не только на разных модификациях ковриков, но и на самых разнообразных материалах, будь то обивка дивана или длинноворсовый ковер. Учитывая мобильную направленность этой модели, приемная часть *Logitech V500* реализована по последней моде: USB-ресивер, функционирующий на частоте 2.4GHz и обеспечивающий дальность работы до 10 метров, при транспортировке можно разместить в специальном отсеке манипулятора. Чтобы получить доступ в этот «черный ящик», расположенный в торце устройства, надо сдвинуть ползунок на днище мышки и верхняя часть приподнимется на семь градусов.

Logitech MX610 Laser Cordless Mouse

Манипулятор выглядит просто отлично – недаром *Logitech MX610* получила приз на престижном конкурсе *iF Design Award 2006*. Но игры не единственное поле деятельности для этого «грызуна» – устройство рассчитано на самые разнообразные приложения. Двух основных и семи дополнительных клавиш хватит, скорее всего, на все твои нужды – будь то управление мультимедиа-софтом и настройка звука (двумя боковыми клавишами), или же работа в таких программах, как ***Adobe Photoshop***. Колесико *Tilt Wheel Plus Zoom* можно отклонять вправо/влево, перематывая изображение на экране по горизонтали или же масштабируя картинку. Мышь оснащена также несколькими светодиодами – на корпусе есть, например, сигнал прибытия почты или сообщения по ***ICQ***, причем фирменный софт ***SetPoint*** дает возможность настроить индикацию только на письма от конкретных адресатов. Для экономии энергии используется функция автоматического «отхода ко сну» мыши при выключении компьютера или его переходе в спящий режим, а светодиод показывает уровень зарядки батарей.

Выводы

В противоборстве мультимедийных и «ноутбучных» беспроводных мышей нами были выявлены два победителя. «Выбором редакции» становится *Logitech MX610 Laser Cordless Mouse* – роскошный и многофункциональный манипулятор с отличным дизайном. Модель от *Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse 1.0a* получает награду «Лучшая покупка» за хорошую эргономику при небольших размерах, сбалансированную цену и универсальность.

DVD NEXT



ОБЗОР DVD-ФОРМАТОВ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

В то время как популярность набирает формат видео высокой четкости *(HDTV)*, совершенствуются и дешевеют широкоформатные телевизоры и LCD мониторы, все актуальнее встает вопрос об увеличении объема носителей информации. Так сжатые кодеком MPEG-2 два часа записи в разрешении 1920x1080 занимают около 20Gb, а на данный момент самыми вместительными дисками являются двухслойные DVD емкостью 8,5Gb. При этом такие диски на порядок дороже однослойных в два раза меньшего объема. Что же нового нам собираются предложить производители?

Текст: Сергей Староверов (boshetunmai@rambler.ru)

Технология «голубого лазера»

В конце 2004 года для разработки более емких носителей и оборудования для их чтения/записи на основе технологии «голубого лазера» были созданы два конкурирующих консорциума – **Blu-Ray Disc Founders** во главе с **Sony** и **HD-DVD Promotion Group** (**Toshiba** и другие компании).

В основу разработок обоих форматов был положен стандарт, предусматривающий считывание информации лазерным лучом с длиной волны 405 нм. Заметь, что для обычного *CD-ROM* применяется 780-нанометровый, а для DVD – 650- или 635-нм луч. Уменьшение длины волны позволило сузить дорожки на диске и увеличить плотность записи данных, сохраняя неизменными физические размеры носителей. Объем однослойного диска HD-DVD – 15Gb, а Blu-ray – 25Gb. Удвоение объема до 30 и 50Gb (для HD-DVD и Blu-ray соответственно) возможно за счет внедрения второго информационного слоя, аналогично двухслойным DVD. Но и это еще не все. Blu-ray диск рекордного объема в 100Gb впервые был представлен компанией **TDK** – японцы применили двухстороннюю двухслойную запись.

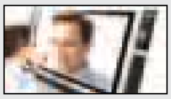
Расстановка сил

В консорциум Blu-ray Disc Founders входит около 150-ти производителей (основатели **Sony, Samsung, Panasonic Philips, Thomson, Dell, HP, Matsushita Electric Industrial**). Основатели HD-DVD Promotion Group – **Toshiba, Sanyo, NEC и Memory Tech**.

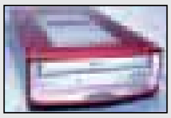
Нужно понимать, что борьба идет за огромный, перспективный и быстро развивающийся рынок. Обе стороны пытаются привлечь в свои ряды как можно больше киностудий, чтобы завоевать симпатии потребителей богатым ассортиментом *HDTV* видеопродукции, выпущенной на новом носителе. Их поддержка – главное условие для успешного распространения формата. На сторону Blu-Ray перешли **Sony Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer Inc, Twentieth Century Fox Lions Gate Home Entertainment, Walt Disney Pictures and Television и Warner Home Video**. HD DVD поддержали такие крупнейшие голливудские киностудии, как **Warner Bros, Universal Pictures и New Line Cinema**. **Paramount** готова выпускать свои фильмы на обоих носителях. Доводами в принятии решений были емкость носителя, защита авторских прав, готовность технологии к производству и стоимость носителя. Главное преимущество у Blu-ray – больший объем, а у HD-DVD – меньшие затраты на производство. Для этого Toshiba решилась привлечь на свою сторону крупных китайских производителей, пожертвовав при этом частью потенциальной прибыли.

К чему все идет

Попытки договориться и создать единый формат ни к чему не привели. Видимо, *HD-DVD* и *Blu-ray* будут сосуществовать независимо, как, например, сейчас живут «плюсовые» и «минусовые» DVD-диски. К слову сказать, **U-Tech Media** – крупнейший тайваньский производитель записанных дисков – намерен выпускать оба вида носителей нового поколения. Компания **Sanyo** участвует в разработках обоих консорциумов, а **Samsung** планирует выпускать проигрыватели, поддерживающие оба формата. **Sony** и **NEC** также намерены создать совместное предприятие по производству универсальных оптических приводов. Такие модели будут дороже одноформатных, но это решит проблему совместимости. Массовый выпуск проигрывателей, приводов и кинофильмов на новых носителях должен начаться в первой половине 2006 года.

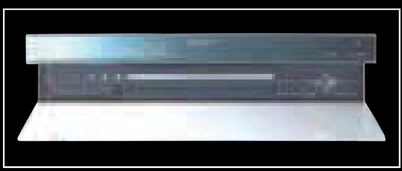


HDTV (***High-Definition Television***) **– новый стандарт телевидения, который обеспечивает намного лучшее качество изображения по сравнению с существующими аналоговыми и цифровыми ТВ-стандартами. Разница, по сравнению с качеством DVD, огромна. Скриншоты выглядят как фотографии полиграфического качества, видны все мелкие детали! Максимальная скорость видео – 60 полных кадров в секунду, а разрешение – 1920x1080 пикселей. У изображения «обычного» телевидения этот параметр составляет 720x480 точек для NTSC и 720x576 для PAL/SECAM. В начале января, в**



Лас-Вегасе, на выставке бытовой электроники 2006 International CES было представлено несколько моделей *Blu-ray* проигрывателей от Sony, Samsung и Pioneer, а также 2 модели *HD-DVD*-проигрывателей от Toshiba. Pioneer также показала свой пишущий внутренний привод Blu-ray, поддерживающий *DVD*-диски, но лишенный поддержки *CD*. Кроме того, BenQ представила драйв, совместимый с CD, а TDK объявила о серийном выпуске дисков Blu-ray.

ВЫБОР ЗА ТОБОЙ



В настоящее время *HD-DVD* плееры (например, от **Toshiba**) стоят от $500 до $800, а *Blu-ray* – от $1000 до $1800. Но с началом массового производства цены начнут падать, и новые форматы непременно ворвутся в нашу жизнь. А сейчас самое время обратить внимание на *DVD*, если ты еще этого не сделал. Производители стараются успеть продать как можно больше этих приводов, и цены на них уже стали минимальными, а объема дисков в 4,7Gb достаточно практически для всех задач, за исключением, разве что, записи цифровых передач в формате *HDTV*.

Игровой компьютер от компании Neotorg

Текст: Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНАЯ ВИДЕОКАРТА

Рассматриваемая модификация системы от **Neotorg** оборудована *PCI-Express*-адаптером *MSI NX7800GT-VT2D256E*. Эта видеокарта отличается не только великолепным быстродействием, но и весьма тихим нравом за счет продуманной системы охлаждения. Видеоускоритель несет на своем борту 256Mb быстрой GDDR3 памяти (она функционирует на частоте 1000MHz). Ядро в этой модели по номиналу работает на 400MHz. Помимо всего прочего, графический адаптер оборудован двумя DVI-D-разъемами – на тот случай, если ты решить подключить второй монитор, а также выходом S-Video для вывода картинки на ТВ.

ОХЛАЖДЕНИЕ И ПИТАНИЕ

Качественное питание и грамотное охлаждение – два основных фактора для стабильной работы компьютера. За первый параметр в NeoPC отвечает БП *XaserIII Silent PurePower 480W W0010* от компании **Thermaltake**. Модель, как понятно из названия, не только обеспечивает 480W, что вполне достаточно для всех компонентов системы, но и умеет эффективно снижать обороты вентиляторов БП при низкой нагрузке и функционировать в этом режиме почти бесшумно – не случайно она относится к «тихой» серии *Silent*. Что касается циркуляции воздуха в корпусе, то этому в *NeoPC* уделено также немало внимания. На боковой крышке расположена вентиляционная решетка с направляющим раструбом, предназначенным для аккумулирования и вывода за пределы корпуса нагретых воздушных потоков от кулеров CPU и видеокарты. Кроме того, в задней части «на выдув» установлен специальный «пропеллер».



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА И ПРОЦЕССОР

Материнская плата от компании **ASUS** – *P5ND2*-SLI – залог надежной работы ПК, ведь эта фирма в рекомендациях не нуждается. Опытных энтузиастов порадуют широкие возможности для изменения напряжений и таймингов, а начинающим пригодится раздел BIOS под названием JumperFree Configuration, где есть автоматический оверклокинг AI N.O.S. На задней стенке, помимо четырех разъемов USB 2.0 и аудиовыходов встроенного 7.1-канального звукового контроллера, есть также пара сетевых разъемов Gigabit Ethernet, что актуально для организации домашней игровой сетки. Плата абсолютно бесшумна – охлаждением северного моста чипсета занимается пассивный медный радиатор. Процессор также неплохо подходит для игр – *Pentium 4 650* (3400MHz, 2Mb) является одним из наиболее быстрых в линейке **Intel**.

ПАРА ВИНЧЕСТЕРОВ И 2GB «ОПЕРАТИВКИ»

Тестируемый ПК оснащен двумя жесткими дисками *Western Digital WD1200JS*. Объем каждого из них – 120Gb. Подобный тандем сегодня чрезвычайно актуален – для большей надежности ты можешь объединить их по схеме *RAID 1*, продублировав на каждом из HDD свои файлы. Если же наиболее важные данные ты предпочитаешь «бэкапить» на *DVD*-болванках (кстати, в эту систему встроен универсальный привод *NEC ND-3540*, понимающий практически все форматы, включая двухслойные DVD-диски), то стоит обратить внимание на схему *RAID 0*. При такой связке ты сможешь значительно ускорить некоторые процедуры, например загрузку игры и ее этапов. Повысить быстродействие помогут и установленные 2Gb оперативной памяти (две планки *Kingmax DDR2 533MHz* по 1Gb) – сегодня этот объем является насущной необходимостью для таких игр, как ***Battle Field 2*** и ***F.E.A.R.***, иначе в больших разрешениях может наблюдаться так называемый «своп».

Выражаем благодарность за предоставленное оборудование компании **«Неоторг»**
http://www.neotorg.ru

СКОРОСТЬ И УДОБСТВО

По результатам наших тестов компьютер отлично подходит для всех игровых приложений. Например, в ***Quake 4*** (1024x768,noAA, noAF) – игре, основанной на улучшенном движке ***Doom 3***, он показал 92,5 fps. Во второй серии военного эпоса, в ***Call of Duty 2*** (настройки те же), среднее число кадров в секунду составило 45,2, а в ***Half-Life 2*** получилось 68,6 fps. Как видишь, *NeoPC* легко справляется даже с новейшими играми, демонстрируя при этом приличную скорость. Помимо абсолютно стабильной работы и низкого уровня шума, нас порадовала еще одна мелочь – полезный отсек на передней боковой части корпуса: под крышечкой скрываются два разъема *USB 2.0*, один *FireWire*, а также выход на наушники и вход для микрофона.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- процессор: Intel Pentium 4 650 3400MHz (2Mb L2-cache);
- материнская плата: MB ASUS P5ND2-SLI (чипсет NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition);
- ОЗУ: 2x1Gb Kingmax DDR2 533MHz;
- видеокарта: MSI NX7800GT-VT2D256E;
- привод: DVD-RW/+RW NEC ND-3540;
- жесткий диск: 2x120Gb Western Digital WD1200JS;
- блок питания: Thermaltake W0010 XaserIII Silent PurePower 480W;
- цена: $1390

Текст: Сергей Староверов (boshetunmai@rambler.ru)

Наверняка у каждого дома есть старый кассетный видеомагнитофон и множество разных фильмов на VHS или домашний видеоархив, снятый на аналоговую видеокамеру. И вполне естественно, что теперь, когда ты привык смотреть фильмы в *MPEG4* или на *DVD*, все это хозяйство кажется громоздким, ненужным и неудобным. Гораздо лучше, когда, например, вместо пяти кассет с записями разных торжеств по 30 минут у тебя будет один диск DVD с пятью сюжетами и аккуратным меню выбора. Очень удобно показывать гостям, и себе на память сохранить приятно.

ОЦИФРОВКА ВИДЕО С VHS

Учимся переносить содержимое видеокассет на DVD

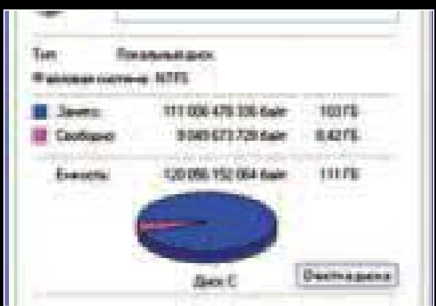
Итак, задача поставлена. Надо оцифровать аналоговый материал, отредактировать, сжать, сделать меню выбора сюжетов и записать его на DVD.

Для этого понадобится видеомагнитофон, ТВ-тюнер или любая видеокарта с видеовходом (функцией *VIVO*), соединительные провода и несколько программ, подробнее о которых я расскажу далее. Что касается конфигурации компьютера, для видеозахвата, по заявлению разработчика программы (о которой – чуть ниже), достаточно производительности 600MHz и объема оперативной памяти 128Mb. Только вот сжатие видео при дальнейшей обработке на такой системе займет значительно больше времени, чем на современных компьютерах. Особое требование предъявляется к объему жесткого диска. Для получения хорошего качества запись захваченного видео лучше производить без сжатия, а уже потом уменьшать размер файла.

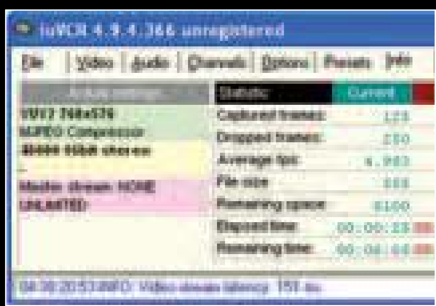
Но сначала надо все правильно подключить. Видеовыход магнитофона тюльпан соедини с видеовходом ТВ-тюнера или VIVO-видеокарты с помощью переходника «*тюльпан-S-Video*» (обычно он идет в комплекте с видеокартой). Звуковой выход «тюльпан» подключается к *Line-In* звуковой карты через переходник «*тюльпан-миниджек*».

Для осуществления видеозахвата понадобится программа ***iuVCR*** (**http://www.iulabs.com**). Она позволяет записывать видео в *AVI-* и *WMV*-файлы без ограничений на размер файла. Утилита платная, но первые 30 дней работает в ознакомительном режиме с поддержкой всех функций. После установки в первую очередь нужно проверить правильность подключения. Включаем видеомагнитофон, запускаем программу, включаем предпросмотр (Enable Previev). Возможные источники видеосигнала для захвата должны распознаваться автоматически. Если этого не произошло или устройств видеозахвата в системе несколько – в закладке *"Video -> Device Settings"* выбираем нужный девайс и затем в списке *"Channels"* определяем необходимый источник. Если в окне просмотра появилось изображение и слышен звук – значит, можно начинать оцифровывать видео.
В закладке "File -> name" определяем имя файла захваченного видео и адрес папки, куда он должен быть помещен. Для файловой системы *FAT32* целесообразно указать максимальный размер файла 3,6Gb ("File -> Max File Size"), тогда при превышении этого объема будет создаваться еще один, в который будет записана следующая часть видеопотока. Далее, переходим к настройке качества оцифровки. В закладке "Video -> Capture Format" выбираем разрешение видео. Даже если устройство видеозахвата поддерживает разрешение более чем 768x576, применять его нет никакого смысла, потому что в системах PAL/SECAM число строк равно 576. Число элементов в строке не фиксировано, так как сигнал аналоговый. Разрешение выше, чем 768x576, получается ресайзом из 768x576, поэтому не несет никакой информации.

Также тебе понадобятся различные кодеки. Для оцифровки, как правило, используются *MJPEG* и *Huffyuv*. Первый из них обеспечивает чуть лучшее сжатие, а *Huffyuv* может сжимать совершенно без потери качества. Если на компьютере их нет, то необходимо установить какой-нибудь пакет, в состав которого они входят. Например, подойдет ***k-lite***



Идеальный вариант для оцифровки – 60–80Gb свободного места на винчестере. Такой объем позволяет записать полуторачасовой фильм за один подход и сэкономить время. Предпочтительно иметь файловую систему *NTFS*, так как *FAT32* не поддерживает файлы объемом больше 4Gb, и в этом случае придется захватывать видео по частям. А потом, после окончания процедуры сжатия, склеивать их вместе.



При оцифровке часто наблюдается появление так называемых дроппов – выпавших кадров (Dropped Frames). Это кадры, которые не были обработаны процессором или не записались на жесткий диск. Наиболее распространенной причиной их появления может служить высокая загруженность системы, поэтому на время кодирования рекомендуется отключить все программы и прекратить работу в сети.



Одна из функций *VirtualDub* – возможность делать обрезку изображения по краям. Она может быть полезна, если после оцифровки несколько рядов точек по краям оказались сильно искажены или забиты помехами. Эти отбракованные части очень плохо поддаются сжатию и могут значительно увеличивать размер конечного файла. Да и с эстетической точки зрения (если ролик не стилизуется под ретро) без них лучше.

codec pack (**http://www.codecguide.com**). В ***iuVCR*** кодек, которым будет обработано видео, выбирается в закладке "Video -> Compression". Возможно также и применение высокоэффективного кодека сразу при захвате, но в этом случае может ухудшится качество изображения.

Осталось выбрать на пленке момент, с которого пойдет оцифровка, включить видеомагнитофон и нажать кнопку Start Record. Первый шаг сделан.

Для редактирования и сжатия используем бесплатную программу ***VirtualDub*** (**http://www.virtualdub.org**) и кодек ***DivX 6.0*** (**http://www.divx.com/**). Основные возможности VirtualDub: конвертирование видео из одного формата в другой, захват видео, отдельная обработка видео и звукового потока, разделение AVI-файлов на части и соединение их, вырезание из AVI звука и изменение параметров его задержки, а также уменьшение размеров видеофайлов. Как видишь, для редактирования видео набор функций вполне достаточный, но нас больше всего интересует последняя из перечисленных. Открываем оцифрованное видео "File -> Open Video file". Затем задаем параметры кодирования "Video -> Compression -> DivX 6.0 Codec -> Configure". В появившемся окошке можно настроить параметры качества/скорости/компрессии (закладка "Codec") и изменение разрешения видео (в закладке "Video"). Закрываем параметры сжатия видео и сохраняем "File -> Save as AVI".Точно так же сжимаем все остальные сюжеты.



СОВЕТ

Главная проблема, которая может возникнуть при оцифровке видео, – рассинхронизация аудио и видео-потоков. В зависимости от производительности компьютера и настроек программы видео может идти быстрее или медленнее звука. Поиску оптимального решения этой проблемы посвящены десятки страниц различных форумов, и для борьбы с неприятным эффектом существует множество приемов, как правило, индивидуальных для каждого отдельного случая. Можно, конечно, сидеть и подбирать настройки или использовать дополнительные программы для растягивания/сжатия отдельных потоков, но самое простое решение – применить патч для программы *iuVCR*, решающий эту проблему, но по каким-то причинам до сих пор не входящий в состав самой программы. Вот адрес дистрибутива этого «лекарства»: http://www.iulabs.com/download/iuvcrupdate.zip.

Следующий этап – запись DVD. Поможет в этом ***Nero7*** (**http://www.nero.com**) – программа, которая вряд ли нуждается в представлении. В седьмой своей версии утилита обзавелась широким набором функций по работе с видео, такими, как видеозахват, редактирование и конвертирование видеофайлов, а также она научилась записывать Video DVD.

Устанавливаешь программу и запускай ***NeroSmart***. Затем выбирай «Создать свой DVD-Video». В появившееся окно проекта добавь отобранные сюжеты, отредактируй их названия и переходи к созданию меню. Выбери фоновый рисунок, шрифты, дизайн и расположение кнопок. Далее идет довольно забавный раздел имитации пульта управления, который позволяет смоделировать взаимодействие меню диска с пультом DVD-плеера. Когда все будет готово, нажимай «Запись на DVD». Nero будет писать файл собственными кодеками, подстроив место, занимаемое сюжетами, под объем DVD-диска. Поэтому придется снова ждать перекодирования всех файлов, а затем программа запишет сформированный образ диска на «болванку». Когда все завершится, можно будет с гордостью продемонстрировать результат проделанной работы родственникам и друзьям. Прощай VHS! Здравствуй DVD!



В *Nero Cover Designer* можно сделать эксклюзивную обложку для коробки из-под диска и наклейку на поверхность болванки. Выполненная в едином стиле с меню, она станет заключительной деталью твоего проекта.



Таким может быть меню *DVD* с записями последнего звонка и выпускного. А по стрелке осуществляется переход уже к другим событиям.



Редактор меню в *Nero7* сразу вызывает симпатии. Без особенной подготовки можно «на лету» создать оригинальный и запоминающийся дизайн. И эта функция существует не только для создания *DVD-Video*, но и для *Video-CD*. Поэтому, если у тебя нет пишущего DVD-привода, ты можешь создать нечто подобное на CD. Естественно, ограничивающим фактором в таком случае станет только емкость носителя.



Многие фотостудии предлагают подобную услугу за деньги. Ты в любой момент можешь узнать у них, сколько стоит такая работа, и оценить свой труд. Вполне вероятно, что достигнув определенного уровня, ты и сам сможешь зарабатывать подобным образом себе на очередной апгрейд или на подарок для своей девушки. Ведь если все твои кассеты будут переведены в «цифру», почему бы тебе не взяться и за чужие?

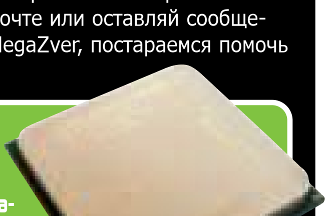


Один из самых важных моментов оцифровки видео – не допустить потери качества изображения. Поэтому и используются три разных программы для разных задач, хотя можно было бы все сделать в одной. Естественно, если не требуется высокое качество, а необходима лишь быстрая оцифровка, подход будет совсем другим.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Как и всегда, ведущие этой рубрики без сна и отдыха продолжают решать твои проблемы. Отправляй нам свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме. Мы, JeForce и MegaZver, постараемся помочь тебе.



Q **Привет, JeForce и MegaZver! У меня есть пара вопросов. 1) Скажите, пожалуйста, какой из процессоров мощнее: *Athlon 64*, *Athlon 64 X2*, *Athlon 64 FX*? Чем они отличаются? 2) Какой толк от памяти *OCZ DDR PC-3500* (433MHz)? Какие платформы ее поддерживают? Работает ли она в двухканальном режиме? Производят ли другие фирмы столь быструю память?**

Артур Шайхутдинов

A Здравствуй, Артур!
1. Наиболее интересными являются процессоры с индексом Athlon 64 FX – это специальные геймерские «камни» от **AMD**. Они имеют высокие тактовые частоты и незаблокированный множитель, высокий разгонный потенциал и, увы, немаленькую цену (больше $1000). Последняя новинка в этой линейке – *Athlon 64 FX-60*, причем в этом CPU уже не одно, а два ядра. Что касается Athlon 64 X2, то эта серия двухъядерников, предназначенных, в основном, для кодирования видео и аудио файлов, рендеринга и других специализированных областей деятельности. Обычные Athlon 64 являются одноядерными процессорами и пока при равных рейтингах (3800+, 4000+) с Athlon 64 X2 показывают себя в большинстве игр лучше и стоят меньше.
2. Память, по частотам отличающуюся от DDR PC-3200 (400MHz) в большую сторону, принято считать оверклокерской. И для других целей ее покупать в принципе нецелесообразно. Дело в том, что разгон процессоров, большинство из которых обладает заблокированным множителем, требует хорошего запаса по частоте FSB. Если рассматривать современные платформы, то *DDR* используется для систем под процессоры AMD с сокетом 939, а CPU от **Intel** с разъемом *LGA775* уже совместимы лишь с *DDR2*. В продаже встречаются модули DDR600 и даже DDR700, но способность их работать на столь высоких частотах зависит от конкретной модели материнской платы. Другими производителями такой памяти являются, например, **Corsair**, **Kingston**, **Patriot**.



Q **Здравствуйте! Я тут недавно увлекся оверклокингом и у меня возник вопрос по поводу разгона видеокарты (*nVidia GeForce 6800LE*). Проблема в следующем: встроенный в утилиту *RivaTuner* ограничитель не дает реализовать потенциал графического адаптера. Полученные мной значения – 375MHz (ядро) и 935MHz (память). В тестах «артефактов» не наблюдается, а на доработанной мной стандартной системе охлаждения видеокарта греется максимально до 40 градусов. Подскажите, как или какой программой можно разогнать больше.**

С уважением
Дмитрий «KENY».

A Здравствуй!
Для того чтобы разогнать карту до предела ее возможностей, стоит расширить диапазон частот в RivaTuner'е. Перейди на закладку Power Users, в представленном списке найди меню RivaTuner 2.0\Overclocking\Global и в развернувшемся меню, в пункте MaxClockLimit, выставь максимально возможный предел увеличения частот (в процентах от номинала). Помимо RivaTuner, ты можешь воспользоваться, например, утилитой ***PowerStrip***.

Q **Здравствуйте!**
Есть система: *GigaByte GA-7N400* (nForce2 Ultra 400/MCP), *AMD Athlon XP 2500+ «Barton»*, ОЗУ *Liberty DDR PC3200* (512Mb +256Mb), видеокарта *Saphire ATi Radeon 9600Pro 256Mb Advantage* и БП от *Sweex* на 350W.
В одном из номеров журнала (кажется, в №11, 2005) вы писали, что Barton гонится до 3200+. И теперь куча вопросов:
1. До каких частот его можно разогнать с минимальным риском на моей системе?
2. Насколько хорошо сможет разогнаться моя видеокарта?
3. 60 градусов для процессора в режиме простоя – это нормально?

Alex_SPR

A Привет, Alex_SPR!
1. С твоей системой AMD Athlon XP 2500+ «Barton» должен без проблем разогнаться до индекса 3200+. Дальнейшее же увеличение частот зависит уже от конкретного экземпляра процессора.
2. По ядру разогнать видеокарты на базе 9600Pro можно, как правило, до 480-500MHz, по памяти до 630-700 MHz, а дальше уж как повезет.
3. Подобная температура для твоего процессора высоковата. Возможно, что виноват боксовый кулер или высохшая термопаста. С хорошим охлаждением нагрев этого CPU в режиме простоя не должен превышать 40-45 градусов. Меняй термопасту или кулер, иначе об оверклокинге можно забыть.

Q **У меня появилась идея поменять видеокарту на моей системе: Intel *Pentium 4* (HT, 1024Kb, 3.2@3.58GHz), *Kingston 2Gb* (4x512Mb), *ASUS P4P800 SE*, *ATi Radeon 9600XT* (256Mb, *AGP*). Графический адаптер требуется с AGP-разъемом (не хочется мне *PCI-Express*). Посоветуете что-нибудь! Друзья говорят, что хорошим выбором для моей конфигурации станут *GigaByte GeForce 6800 GT AGP 256Mb DVI TV* и *ATI X800 GTO*. Как вы думаете – это то, что мне нужно? Не придется ли покупать «мать»? И нужен ли мне новый блок питания?**

Роман Щебетенко.

A Друзья порекомендовали неплохие видеокарты для твоей системы. Какую из этих моделей тебе выбрать, я думаю, решишь сам, в соответствии со своими финансовыми возможностями. Если ты не собираешься покупать модель на PCI-E, то новая материнская плата тебе не понадобится. Для твоей системы хорошего БП на 350W будет достаточно.

Q **Привет, любимый журнал! У меня проблема: сильно греется процессор. Я купил кулер *Zalman CNPS7700-Cu*, установил его, предварительно помазав *КПТ-8*. Сейчас без нагрузки температура держится на уровне 44-49 градусов при частоте вращения вентилятора Zalman'a 1600 об/мин. Возможно, это нормально, но морально угнетает (хотелось бы около 35 градусов). Система: процессор *Pentium 4 530J*, материнская плата *ASUS P5GD2*, БП *Powerman HPC-420-102DF*.**

Разбирин Сергей

A Привет, привет.
Скажем так: для Pentium'a на ядре *Prescott*

температура в 40-50 градусов без нагрузки вполне нормальна. Очень жаль, что тебя это морально угнетает, но достичь заветных 35 градусов ты сможешь, наверное, лишь с системой водяного охлаждения.

Q Здравствуйте, дорогая редакция!
После покупки TV-тюнера *MSI 8609 VOX USB2.0 TV BOX* оказалось, что те драйвера, которые шли вместе с ним, не подходят для *Windows XP Professional SP2*. Подскажите, пожалуйста, где можно найти новые «дрова». На официальном сайте их нет, там только старые, они подходят лишь для SP1.
С уважением, FiLosoF

A Здравствуй!
Если на официальном сайте нету новых «дров», подходящих под SP2, есть три способа решения проблемы. Первый – это ждать пока драйвера для SP2 все-таки выпустят, параллельно можно попробовать написать в службу техподдержки. Второй – пойти к продавцу TV-tuner'а и, объяснив ситуацию, попросить заменить тюнер, например, от **AverMedia**. Наконец, третий способ – удалить SP2.

Q Здравствуйте! Совместима ли материнская плата *AsRock P4i45GV* с видеокартой *GeForce 6600 128Mb*?
С уважением, Рамиль

A Да, совместимы. Ты спокойно можешь установить на свой компьютер видеокарту GeForce 6600 – но только с AGP разъемом.

Q Здравствуйте!
У меня проблема с игрой *FarCry*. Игра автоматически устанавливает видео-опции на средний уровень, но через 5-6 минут вылетает, сообщая о неполадках с графикой. При ручной установке на минимум все идет нормально. Хотя в *F.E.A.R.* видео на среднем уровне и никаких неприятностей не возникает. Помогите, пожалуйста. Конфигурация: *EliteGroup ECS KT-600A*, *AMD Sempron 2800+*, *Radeon 9800 PRO* (128Mb), *Hyunday-Hynix PC 3200* (2x512Mb). «Дрова» *ATi Catalyst 5.11* для видеокарты взяты с диска январского номера «PC Игр» за 2006 г. Подскажите, стоит ли мне разгонять видео и процессор? Я этим никогда не занималась.
Наталья Сафарова.

A Привет! Дело, скорее всего в драйверах – версия 5.11 демонстрирует несколько большую производительность с новыми моделями видеокарт, а вот с адаптерами предыдущего поколения встречаются ситуации, когда игры работают некорректно. Попробуй установить ATi Catalyst 5.6 (или 5.7, 5.8, 5.9) – должно помочь. По поводу разгона. Даже если ты этим никогда не занималась, попробовать стоит. Для игр особенно эффективен разгон видеокарты.

Q Хай, ребятки! Значит, так. Есть система: мать *ASUS A8N SLI Premium*, проц *AMD Athlon 4000+*, видео *ASUS EN7800 GTX TOP*, память *OCZ DDR 600 1Gb*, хард *WD 74Gb&Maxtor 300Gb*, БП *Thermaltake 680W*. Стоит ли: сменить проц на *AMD Athlon FX-57* (или подождать *FX-60*); купить *GeForce 7800 GTX 512Mb*? (и необходим ли в этом случае новый БП?); добавить еще 1 гигабайт оперативки? Сей комп 90% времени используется для игр. Вопрос: замена чего из вышеперечисленного лучшим образом скажется на производительности в *F.E.A.R.* и *Splinter Cell: Chaos Theory*? Все сразу сменить не потяну. P.S. Респект за рубрику – здорово ее ведете, всегда первую читаю.
Riddler

A И тебе хай, Riddler!
1. Athlon 64 FX-60 уже должен появиться в продаже, так что ищи его в прайс-листах. Однако два ядра этого процессора требуются не для всех игр – например, если в ***Quake 4*** и ***Call of Duty 2*** прирост (по сравнению с FX-57) может составить до 20% (и до 30% на фоне Athlon 4000+), то в F.E.A.R. ты его практически не почувствуешь.
2. На наш взгляд, наиболее экономически выгодным решением станет покупка еще одной GeForce 7800 GTX, с последующей установкой двух видеокарт в режиме SLI. Производительность может увеличиться приблизительно на 30-70% (в зависимости от игры), а замена на одну GeForce 7800 GTX 512Mb такого прироста не даст (к сожалению, поставить 7800 GTX и 7800 GTX 512Mb в SLI нельзя). БП менять не нужно, для ближайшего будущего его мощности вполне достаточно.
3. Еще один гигабайт оперативки не помешает. Хотя он и не даст существенного прироста fps, зато уменьшит своп в «тяжелых» играх при больших разрешениях и ускорит загрузку уровней.
P.S. Рады, что тебе нравится наш раздел. Будем продолжать в том же духе.

Q Здравствуйте, «PC Игры»! В некоторых играх комп на каком-то этапе сам перезагружается, а когда заходит в Windows, то пишет, что система восстановлена после серьезной ошибки. И так постоянно. Что делать? Железо: процессор *Intel Pentium 4 2.8GHz (Socket 478)*, материнка *EPoX P4P800 PE* (чипсет *i865PE*), 2x256Mb RAM-DDR400 (PC 3200), видеокарта *GeForce FX 5700LE* (128Mb), винчестер от Seagate на 80Gb. Помогите, пожалуйста!
Санек.

A Здравствуй.
Твоя проблема, Санек, скорее всего, заключается в дешевом блоке питания, который свое уже отработал и при серьезной нагрузке уводит компьютер в перезагрузку. Выход один – поменять БП, «честных» 350W будет вполне достаточно.

Q Привет! Сильно греется компьютер: температура на чипсете составляет 45 градусов, а на процессоре – 62-65. Система: процессор *AMD Athlon XP 2000+ (Thoroughbred)*, материнская плата *Gigabyte GA-7N400*, память DDR DIMM 256Mb (NCP) PC2100, 266MHz, видеокарта *MSI MS8917-010 DDR AGP 64Mb (GeForce FX-5200-TD64 TD8X)*, винчестер от Samsung на 80Gb, блок питания на 300W.
****Klim****

A Замени термопасту, купи хороший кулер для процессора, а также организуй нормальную циркуляцию воздуха в корпусе посредством установки дополнительных вентиляторов на вдув/выдув – это все, что тут можно посоветовать. Со всем этими не стоит медлить – 65 градусов для твоего CPU многовато.

~ К некоторому «железу» нет новых драйверов для ***Windows XP***. И «дрова» просто отказываются ставиться. Это ограничение можно обойти так. В редакторе реестра (пуск->regedit) открой ветвь HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion. Найди параметр ProductName и поменяй надпись Microsoft Windows XP на Microsoft Windows 2000, а значение CurrentBuildNumber с 2600 исправь на 2195. После успешной установки драйвера верни все обратно.

~ Если компьютер перестал запускаться, в первую очередь посмотри, работает ли блок питания. О его поломке часто сигнализирует громкий хлопок, причиной которого, как правило, является сгоревший конденсатор. В этот момент в воздухе появляется запах гари, и система выключается.

~ Печатающая головка струйного принтера «боится» воздуха, от контакта с которым засыхают чернила в соплах. Чтобы каретка успела отправиться на «парковку», никогда не выключай принтер выдергиванием вилки из розетки.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

?

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU



GOBLIN

ОПЕР В КРОВАВОМ УГАРЕ

PROFILE

ИМЯ:
Дмитрий Юрьевич Пучков

ГОД РОЖДЕНИЯ:
1961

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ:
Санкт-Петербург

ОБРАЗОВАНИЕ:
Юридическое

ЭКСПЕРТ В:
Эксперт с мировым именем во всем на свете

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА:
«Зияющие высоты»

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:
Quake

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ:
«Набережная Орфевр, 36»

ОБЫЧНО ОДЕТ:
В джинсы

НИКОГДА НЕ НОСИТ:
Колготки

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ:
Жареное мясо и женщин

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ:
Дураков

У славы есть несколько признаков. Один из них – про человека начинают сочинять анекдоты. Дмитрий Пучков, он же старший оперуполномоченный Goblin, этой почести уже удостоился. Достаточно вспомнить хотя бы: «Сенсация! Программа «Аншлаг» теперь выходит в смешном «гоблинском» переводе!»
Впервые о Дмитрие Пучкове заговорили, как об игровом журналисте и российском *Quake*-гуру. Однако настоящую народную любовь Goblin вкусил благодаря своим переводам фильмов. Одним нравится чувство юмора Пучкова, приведшее к рождению «Братвы и кольца», другие уважают Дмитрия за точные переводы. Его прозвище стало настоящей торговой маркой. Никто не удивится, если завтра в продаже появятся книга «Гоблинский самоучитель английского». Правильный журнал о компьютерных играх «PC ИГРЫ» поговорил с самым правильным переводчиком России о правильном отношении к жизни.

PC ИГРЫ: Здравствуйте, Дмитрий. Представьтесь, пожалуйста, для тех, кто о вас ничего не знает. Нам даже любопытно, как вы это сделаете. Вы ведь перепробовали дюжину профессий, и даже сейчас занимаетесь и переводами кинолент, и разработкой игры, и съемками собственных фильмов...
Дмитрий Пучков (далее – Д.П.): Зовут Дмитрий, фамилия Пучков, общественности больше известен как Goblin. По жизни сменил множество профессий, от библиотекаря и массажиста до сантехника и оперуполномоченного. А сейчас я как Крокодил Гена, работаю сам собой. И эта профессия, пожалуй, самая интересная.

PC ИГРЫ: Школу вы окончили в Германии. Запад оказал тлетворное влияние на юную личность? Или в ГДР все было так же, как в СССР?
Д.П.: Я учился в шести школах, в том числе – в интернате. В интернате, кстати, было интереснее всего: неделю живешь без родителей, постоянно в сплоченном коллективе. Именно там была самая крепкая дружба, именно там был лучший, он же единственный друг.
Десятый класс – да, заканчивал в Германии. Военный городок располагался в бывшей ставке вермахта, школа у нас находилась в штабе фашистских танковых войск. Основной фичей тогдашнего проживания в ГДР для подростков была возможность просмотра телевидения ФРГ. Например, там я увидел несколько клипов на песни в исполнении **Deep Purple** и **Led Zeppelin**. Сейчас сложно объяснить, насколько это было круто. Могу сказать одно: когда я вернулся домой, поглядеть на меня, человека, видевшего по телевизору Deep Purple и Led Zeppelin, сбегался народ со всего района.
Ну, а в целом Германия, конечно, очень сильно отличалась от родной страны даже тогда. Совершенно другая культура, совсем другие люди. Нас там не сильно любили, но уважали.

PC ИГРЫ: Расскажите о самой экзотической и самой полюбившейся из профессий, которые вам удалось попробовать во времена своей буйной молодости.
Д.П.: Да везде, в принципе, было весело. Работал, например, сантехником во всесоюзной здравнице – поддерживал водоснабжение в гинекологическом корпусе, следил за бассейном. В гинекологичес-

ком корпусе изо всех сил помогал бороться с бесплодием. А в бассейне как-то раз вместе с коллегой решили сменить задвижку в подвале. Бассейн над нами был полный воды, но нас это не смутило. По ходу откручивания задвижку давлением воды снесло. Из трубы шибанула такая струища, что мы еле-еле ее забороли. С тех пор очень хорошо понимаю ликвидирующих пробоины подводников.
Потом бурил скважины на минеральную воду в Узбекистане. Как-то раз нечаянно наткнулись на слой воды под высоким давлением. Вынули бур, а из скважины ка-ак шибанет струя, да метров на пятьдесят вверх. Чисто фонтан Самсон в Петергофе. Пока мы туда-сюда бегали, водой смыло половину соседнего кишлака – у них там дома глиняные, вот и не устояли. Еле на деревьях спаслись от разъяренных узбеков.
В милиции тоже было хорошо: работа на свежем воздухе, постоянно с интересными людьми. Как-то раз догоняли автомобиль, на котором пытались скрыться два негодяя. Догнать было непросто, поэтому для ускорения процесса открыли по вражескому авто ураганный огонь из автомата. Засадили два «рожка» – ни одной пули мимо, все в машину попали. А негодяев не зацепило, они все равно уехали, машину бросили и сбежали. Поэтому когда смотрел «Криминальное чтиво», в сцене «Винсент, это было чудо!» – не смеялся.
Мне везде было интересно работать. Это ведь зависит не от работы, а от личного отношения к жизни. Мне жить нравится, поэтому мне везде хорошо и весело.

PC ИГРЫ: Существует ли на свете профессия, которую вы не пробовали, но хотелось бы до ужаса?
Д.П.: В детстве очень хотел стать пожарным. Но как-то не сложилось. На огонь люблю смотреть до сих пор, в том числе и на пожары. Однако внутрь – сейчас не полез бы, нет.

PC ИГРЫ: Когда и при каких обстоятельствах вы познакомились с компьютерными играми? Как быстро и насколько крепко «подсели» на них?
Д.П.: В 1996 году купил компьютер и практически тут же со страшной силой увлекся компьютерными играми. Приставки не интересовали ввиду очевидной примитивности и ограниченности. Особенно нравилась игра ***Quake***. «Гонял» в нее до полного умопомрачения, сперва в сингл, а потом и по сети. Сражались мы на компах в одной газетной редакции, лишая несчастных журналистов возможности трудиться. Было круто.
Когда наигрался, принялся делиться богатым опытом – писал заметки в игровые журналы. Получалось отлично, считался одним из лучших и наиболее заметных авторов.
Разрозненные статьи переросли игровую тему, и в результате получилась повесть **«Санитары подземелий»**. Сюжет незамысловат: выполняя боевую задачу, через подземелья враждебной планеты, сея смерть и разрушения, мчались гвардейцы-десантники. Прообразами солдат выступили мои войсковые товарищи. Герои книги действуют решительно, как и подобает настоящим солдатам: режут, душат, стреляют, взрывают. При этом ведут исключительно интеллектуальные беседы сугубо казарменного толка. Произведение, как и все остальное мое так называемое творчество, вызвало резко полярную реакцию. Одна половина яростно орала «Автор, пиши еще!», другая визжала «Уберите его прочь!» Одним нравилось, другие ненавидели. Это очень хорошо. Любой правильно написанный опус немедленно выявляет людей,

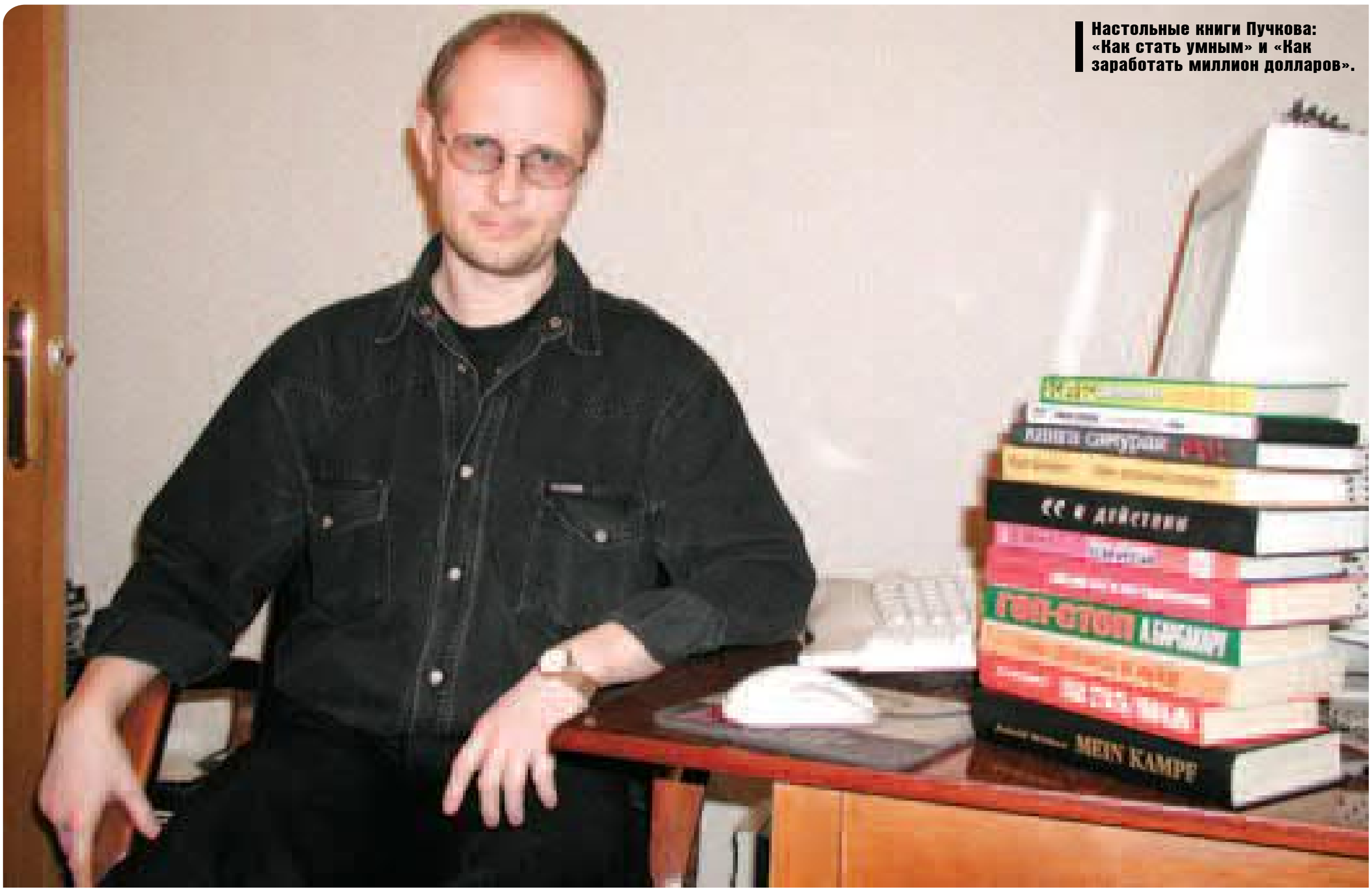

Goblin надумал перевести «Братву и кольцо» на рыбий язык?


Дмитрий Пучков и его личный транспорт.

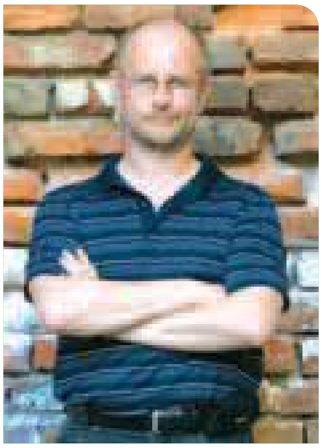
ПРАВИЛЬНЫЙ РЕЖИССЕР

В прошлом году Goblin начал съемки боевика по собственному сценарию. Фильм носит душевное название «Зомби в кровавом угаре».
– Я еще только приступил, – говорит Дмитрий Пучков. – Основные съемки пройдут летом, поэтому сейчас тружусь над текстом сценария и техническими моментами. Попутно работаю над документальным фильмом про девятую роту. Утомила брехня по телевизору и в кино. Считаю, что люди должны знать правду. Встречаюсь с ветеранами, снимаю интервью, намереваюсь слетать в Афганистан, на место события.


В своем фильме Goblin исполнит главную роль.



Настольные книги Пучкова: «Как стать умным» и «Как заработать миллион долларов».



с которыми не надо общаться. Будучи изданным отдельной книгой, произведение обогнало по продажам в интернете даже Стругацких, не говоря уже про современных авторов. Смотреть на это было диковато, но весело. В настоящий момент по «Санитарам подземелий» делают компьютерную игру с таким же названием.

В 1998 году поступило первое предложение от фирмы **«1С»** перевести компьютерную игру. Коробку с ней предполагалось украсить броской поясительной надписью: «В переводе ст. о/у Goblina». Ибо вся играющая общественность тогда отлично знала, кто я такой и чего от меня следует ждать. Получилось очень бодро и смешно. Игра ***«Горький 18»*** отлично продалась и продается до сих пор. После перевел еще несколько проектов (***Serious Sam. Второе пришествие***, ***«Фанаты. Шторм над Европой»***, ***Duke Nukem: Manhattan Project***, ***«Бумер: Сорванные башни»***). На каждой стоит штампик «В переводе ст. о/у Goblina». Переведенные мной игры продались в общей сложности тиражом более миллиона экземпляров. Для родной страны весьма неплохой результат.



PC ИГРЫ: Не мешали ли компьютерные игры работе в уголовном розыске? Как коллеги относились к вашему увлечению?

Д.П.: Играл в основном тогда, когда работал «сутки через трое». То есть сутки на службе душил негодяев, а потом трое суток стрелял дома монстров. Одно другому не мешало, времени хватало на все. Товарищи к увлечению относились с жалостью: взрослый человек, а такой дурью занят. Но мне это не мешало, потому что занимаюсь я все больше тем, что нравится лично мне, а не кому-то другому.

PC ИГРЫ: Правда ли, что под ником Goblin вы играли в компьютерные игры и настолько привыкли к нему, что сделали его своим официальным псевдонимом? Или все-таки в имени «виновата» служба в милиции?

Д.П.: Была в перестроечном Питере такая передача «600 секунд», которую вел толковый уголовный репортер Александр Невзоров. Александр Глебович постоянно разоблачал происки недемократичных властей, в том числе – деятельность ОРБ (оперативно-розыскных бригад). Разоблачения сопровождались показом окровавленных по локоть рук, ужасных рож и жутких сцен задержания ни в чем неповинных граждан. Страшное, страшное было время.

В своих зажигательных репортажах гражданин Невзоров

называл нас «еринскими упырями» – в честь тогдашнего министра внутренних дел Ерина. Мы немедленно начали называть друг друга упырями – в ироническом контексте. А потом как-то раз прочитали в газете заметку «Гоблины в милицейских шинелях». И хотя оперсостав в шинелях не ходит, мы стали называть друг друга гоблинами – в шутку, понятное дело.
Уже потом взялся за игры. В них ник латиницей пишется, так появился Goblin. Позже, когда стал писать заметки в журналы, ник закрепился окончательно.



PC ИГРЫ: Говорят, Quake стала чуть ли не сильнейшим потрясением в вашей жизни. Чем же игра вас так взяла? И почему именно она, а не *Doom, Heretic* или *Duke Nukem 3D*?
Д.П.: Quake была первой по-настоящему трехмерной игрой. Исключительно жестокой и крайне злобной. Политкорректность тогда в индустрию еще не пробралась, и потому зверство было на должном уровне: оторванные головы, фонтаны кровищи и все такое. Понятно, ничего маниакального, но играть весело. Quake – отдельная вселенная. Собственно, игр тогда было мало, конкуренты практически отсутствовали, и детище ***Джона Кармака*** (John Carmack) рулило беспредельно.

PC ИГРЫ: По вашему признанию, в период увлечения Quake вы играли по три-четыре часа в день. Не жалко ли сегодня этих часов? Добились ли вы тогда каких-либо успехов, как киберспортсмен или избегали соревнований?
Д.П.: Времени ничуть не жалко. Многие, к примеру, постоянно смотрят футбол по телевизору. Или ходят смотреть футбол на стадион. Никому даже в голову не приходит их спрашивать: а не жалко ли вам времени на то, чтобы смотреть на потных мужиков, бегающих друг за другом по полю? На мой взгляд, играть самому значительно интереснее. В том числе и в компьютерные игры.
Уровень мой в то время был достаточно высок. Однако надо понимать, что киберспорта как такового еще не существовало. Супротив нынешних пацанов, думаю, смотрелся бы как полное ламо. А тогда на общем фоне выглядел весьма достойно, ибо постоянно играл с питерскими чемпионами. В соревнованиях – нет, не участвовал, как-то не складывалось.

PC ИГРЫ: Как жена отнеслась к вашей «игроболезни»? Не предлагала сделать выбор: либо я, либо компьютер? Любит ли игры ваш сын, если да, то какие именно?
Д.П.: Жена относилась отрицательно. Очевидно ведь, что в доме есть дела поважнее. Правда, когда за игры стали платить немалые деньги, мнение поменяла. Сын играет регулярно, сейчас все больше в ***World of Warcraft***. У самого руки не доходят, времени нет, но через его плечо в монитор смотрю часто – круто, слов нет.

PC ИГРЫ: Когда поостыл интерес к компьютерным играм? Выходят ли в наше время проекты, которые заставляют вас вспомнить былое и снова с головой уйти в виртуальную реальность?
Д.П.: Ну, как-то так получается, что интересы меняются сами собой. Сначала увлекаешься очень сильно, но проходит лет пять-шесть, и тебе становится интересно другое. Вот так поутих и зверский интерес к играм, стало интереснее заниматься переводом фильмов. Но время от времени поигрываю, да. Последним растерзал ***Doom 3***. Скажу откровенно, не очень понравилось – несмотря на добротную графику и отменный звук. Страшно,

ВСЕ О «ГОРЬКОМ 18»

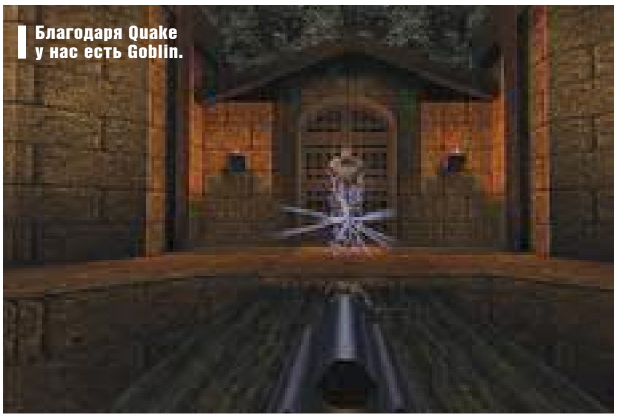
Старт карьере Дмитрия Пучкова в российской игровой индустрии дала польская смесь RPG и стратегии под названием ***Odium***.
– Игра имела нацистский душок и русофобский сюжет, – рассказывает Goblin. – *Я ее согласился переводить при условии, что мне дадут переколбасить сюжет. После получения согласия, я выкинул из игры военнослужащих НАТО, переписал все диалоги, переделал сюжет, а саму игру обозвал **«Горький 18»**.*



Odium – первая «жертва» Дмитрия.

ПРЕДМЕТ РОСКОШИ

Кто знает, не купи Goblin в середине 90- х годов свой первый компьютер, быть может, до сих пор служил бы в «органах». Однако Дмитрий сделал судьбоносную покупку, и ***Quake*** не прошла мимо него. Он и по сей день помнит конфигурацию своей первой «машины»:
– 486DX-100, могучая по тем временам «тачка». В компьютере было целых восемь мегабайт оперативки – предмет всеобщей зависти, звуковая карта со стерео звуком – роскошь, и четырехскоростной CD-ROM – адская новинка по тем временам. В общем, было все по высшему разряду.



Благодаря Quake у нас есть Goblin.

О ГОБЛИНСКОЙ ПРИРОДЕ

– В представлении соотечественников, гоблин – здоровенный, тупой монстр, – рассказывает об особенностях восприятия своего псевдонима Дмитрий Пучков. – *Знание это большинство почерпнуло из американского мультика про мишек Гамми. На самом деле там действовали тролли, но «талантливый» переводчик перевел их как гоблинов. Так и повелось: гоблинами у нас зовут физически крайне здоровых, не шибко умных и достаточно опасных людей. Например, омоновцев или десантников. Я внешне выгляжу несколько не так.*



Гоблины бывают разные...

да. Но драйва нет. И второй раз проходить уже не хочется, а это – знак.

PC ИГРЫ: Как вам *Quake IV*? Понравился или оставил равнодушным? Может, ностальгия посетила? А что скажете по поводу *Serious Sam II*?

Д.П.: Quake IV не осилил. Какой-то он уже совсем приставочный, нет ни свирепости, ни зверства. Огорчает, что легендарный брэнд эксплуатируют, а сама игра не имеет ничего общего с оригиналом. Ну, а «Серьезный Сэм» – совсем другое дело! Уже какая часть игры, а все равно радует бодростью и оптимизмом!

PC ИГРЫ: Не будем спрашивать, когда и почему вы стали переводить фильмы. Спросим лучше, ваш перевод какого фильма вам самому больше всего нравится?

Д.П.: Больше всего нравится переводить мультики. Лучший, на мой взгляд, **South Park: Bigger, Longer, Uncut**. После мультиков лучше всего получаются бандитские комедии, типа **Snatch** и **The Boondock Saints**.

PC ИГРЫ: Своими правильными переводами фильмов вы боролись против халтуры переводчиков. Помогло ли или у нас в стране по-прежнему переводят фильмы за полтора часа, не стесняясь нести отсебятину?

Д.П.: Падение профессионализма – болезнь всей страны, это не только по переводам заметно. Помогло или нет – мне судить трудно, за процессами не слежу, предпочитаю смотреть фильмы на DVD и в оригинале. В кинотеатрах бываю не часто, и каждый раз там сталкиваюсь с каким-нибудь очередным отстоем. Люди даже названия фильмов перевести нормально не могут, чего уж там говорить о содержании?

Почему так происходит – сам понять не могу. Ведь очевидно же, что плохой перевод – это плохие сборы в прокате. Сэкономишь сто баксов на переводчике – потеряешь миллион в прокате. Но это, похоже, только мне очевидно, прокатчикам откровенно наплевать.



PC ИГРЫ: Какие фильмы, вышедшие в последние месяцы, вам понравились? Что скажете, например, про Doom? Нет желания сделать смешной перевод?

Д.П.: Последним посмотрел «Кинг Конга» Питера Джексона, понравилось очень. Doom – наоборот, редкостная дрянь. Столько лет ожидания, и – пшик. Гора родила мышь. Подозреваю, это гражданин Кармак столько денег запросил, что бюджет получился мизерный, а режиссером назначили дешевого балбеса. Обидно. Переводить мало что успеваю: за минувший год перевел один фильм для кинопроката (**«Отряд Америка: Всемирная полиция»**) и две киноленты для выпуска на DVD (коллекционные издания **«Бешеных псов»** и **«Хроник Риддика»**).

PC ИГРЫ: Как продвигается работа над российским игровым долгостроем *«Санитары подземелий»*? Интересно ли вам самому, что получится в конце концов, или за долгие годы разработки «Санитары» стали для вас просто коммерческим проектом, выходящим под гоблинским брэндом?

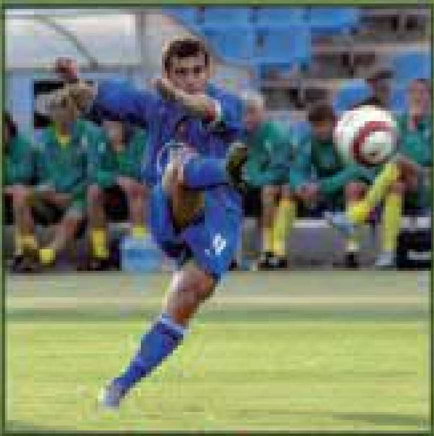
Д.П.: Работа продвигается, как это принято говорить, стремительным домкратом. Создание компьютерной игры – процесс технически и творчески непростой. В ходе работ выясняется, что многие задумки невозможно реализовать ни в каком виде, зато можно сделать другие, еще более достойные. Кроме того, это труд коллективный, и там, где тебе все казалось практически пределом совершенства, коллеги видят неограниченные возможности по улучшению. Таким образом, коллективный труд идет только на пользу.

Но при этом, напомню, реализация серьезно отличается от первоначального замысла. В лучшую, понятно, сторону. Какой получится игра – судить не мне, а геймерам. На мой взгляд, получается очень даже неплохо.

НОВАЯ ИГРА "ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР"!

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ







ПРИЗЫ

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07

По итогам месяца (март, апрель, май, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь) приз получает лучшая команда данного периода. Также поощряется лучшая команда **по итогам каждого тура** чемпионата российской премьер-лиги. Даже не очень удачный старт не лишает вас шансов на успех!

ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ $135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru.

Игра стартует с первым туром чемпионата российской премьер-лиги и финиширует матчами 30-го тура.

Твоя команда должна состоять из 11 основных игроков, 4-х запасных и главного тренера. Количество замен в команде не ограничено. Стоимость команды на весь сезон - 4.99 $.

Узнай больше о правилах участия в новой игре "Футбольный менеджер" на сайте www.total-football.ru и докажи, что ты лучший футбольный менеджер!

Все команды, совершившие первый платеж до 1 марта, получают дополнительно один обмен в каждом месяце.

Ты можешь иметь неограниченное число профессиональных команд – тем самым повышая свои шансы на финальный и промежуточные призы!



ТВОЙ СЕЗОН! ТВОЯ КОМАНДА! ТВОЙ РЕЗУЛЬТАТ!

Играть можно с помощью мобильного телефона на wap.total-football.ru

ИГРА СТАРТУЕТ 13 ФЕВРАЛЯ 2006

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р — за 6 месяцев

1500р — за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + 3 CD

☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 2006г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом ________ корпус ________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ____ (месяц) 2006г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ____ (месяц) 2006г.	

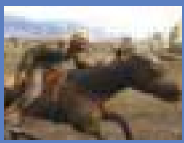
Ф.И.О.

Подпись плательщика

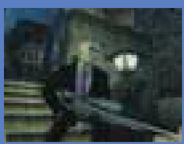
Кассир

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / МАРТ 2006









Жаль, но 2006 год не торопится радовать нас по-настоящему хитовыми играми. Вот уже третий месяц подряд в лучшем случае приходится довольствоваться проектами «категории B». А при знакомстве с большинством остальных релизов и вовсе хочется взвыть тамбовским волком. Безыдейные, скучные, однообразные и донельзя попсовые игры – разве это дело? Товарищи издатели, товарищи разработчики, хватит выливать на нас, геймеров, бесконечные потоки этой безликой серой массы! Право слово, в прошлом году очень мало чего интересного выходило, неужели и 2006-й будет продолжателем этой печальной тенденции? Скрещиваем пальцы, плюем через левое плечо, молимся за процветание компьютерных игр и надеемся на лучшее. Ибо за черной полосой всегда должна следовать белая.

Сегодняшний «Путеводитель» получился очень патриотичным – три из четырех гайдов написаны по отечественным проектам. «***Корсары 3***», «***Магия Крови***», ***Ex Machina***... А ***Knights of the Temple 2***, между прочим, полностью переведен и озвучен компанией «**Акелла**» – русские наступают! Что касается зарубежных игропроизводителей, то в этом месяце они не выпустили ни одной мало-мальски примечательной вещицы. Оставим сей позорный факт на их совести.

Что касается диска, то там ситуация диаметрально противоположная – представлены исключительно материалы по западным проектам, правда, вышедшим преимущественно в конце того года. Ищи полновесные текстовые руководства по ***Gun*** и ***Peter Jackson's King Kong***, а также своеобразные «довески» к журнальным статьям. То, что не смогло поместиться на страницах **«PC ИГР»**, переехало на диск, а именно: некоторая статистическая информация по Knights of the Temple 2 и ***«Магии Крови»***. И, конечно же, не обошлось без видеогайдов – смотри поучительные ролики по ***Need for Speed: Most Wanted*** и Gun. Уф, вроде все! До встречи в апрельском номере!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

НА ДИСКЕ

ВИДЕОПРОХОЖДЕНИЯ:
- Gun
- Need For Speed: Most Wanted
- Hitman: Contracts – скоростное прохождение игры (вторая часть)

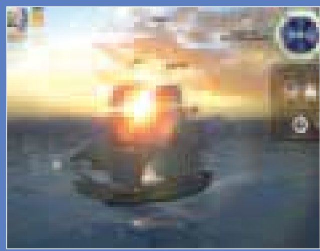
ТРЕЙНЕРЫ:
- Shadowgrounds

БАЗЫ КОДОВ:
- CheMax 5.7
- CheMax Rus 4.6
- База кодов и прохождений «Путеводитель»

СОФТ:
- ArtMoney 7.11 SE RUS
- Trainer Kit
- Cheat`o`magic

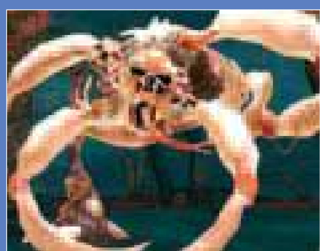
ПРОХОЖДЕНИЯ:
- Gun
- King Kong

В ЖУРНАЛЕ









КОРСАРЫ 3

ЮНГА КАРИБСКОГО МОРЯ

Текст: Александр Олбут

С *«Корсарами 3»* произошла очень неприятная ситуация. На прилавках продается версия 0.99, которую, признаться, назвать «играбельной» язык просто не поворачивается. Достаточно посетить любой форум, где пользователи строчат злобные сообщения в адрес разработчиков и соревнуются в поиске глюков и багов. Данное руководство написано по версии 1.1 – в ней исправлено множество портящих геймплей изъянов.

После установки соответствующего патча и запуска игры ты сразу же переходишь к выбору стези. Тебя ждет огромное количество заданий (к сожалению, довольно однообразных), относительная свобода передвижения, зрелищные морские дуэли и поединки с капитанами. Мы поможем тебе освоиться в опасных водах Карибского бассейна.

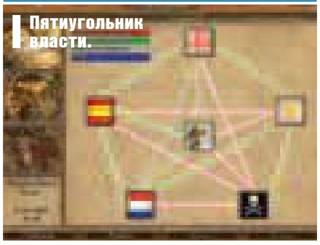


«Корсары 3» намеревались очаровать всех.

Выбор страны, которой ты будешь служить верой и правдой, на самом деле мало что решает. Дружеские или враждебные отношения между метрополиями будут известны тебе лишь после вступительного ролика и начала игры. Предугадать, кто будет союзником, а кто – врагом, невозможно. Это всякий раз определяется случайным образом.

ВСТАЕМ НА НОГИ

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС



Пятиугольник власти.

Прежде чем поступать на службу к губернатору своего государства, ознакомься со схемой в третьем разделе журнала. Там наглядно показано, какие преимущества и недостатки имеет получение патента у той или иной державы – лишние конфликты тебе явно ни к чему. Плохие взаимоотношения с какой-либо страной влекут неприятные последствия. Во-первых, ее корабли могут атаковать твои судна с той же легкостью, что и пираты. Хорошо еще, если этим недоброжелателем будет Франция, не успевшая завоевать большое количество колоний. А что делать с Испанией, флот которой ведет себя в архипелаге очень нагло и заносчиво?

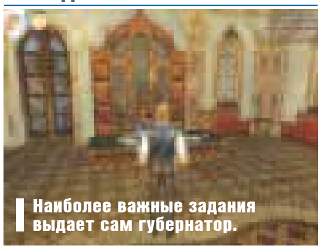
Во-вторых, проход в город недружественной метрополии оказывается закрытым. Ты, конечно, можешь под залпы форта пробраться туда (для этого на глобальной карте подплыви близко к городу, а в режиме сражений в меню выбери пункт «Прокрасться в город»), но посетить не удастся ни одно его заведение. Гарнизон же, напротив, будет чрезвычайно обрадован твоим появлением и с энтузиазмом начнет шинковать лазутчика саблями.

Тем не менее, если тебе поручили доставить кого-либо на враждебную территорию, то не стоит считать задание невыполнимым. Просто в этом случае придется прорываться сквозь разъяренную охрану и как можно быстрее отыскивать пассажира. Однако проблему можно решить и более спокойным образом. На Исла Моне в таверне есть человек, который за десять тысяч пиастров уладит разногласие с той или иной державой – уже через три дня ты забудешь о конфликте.



Чтобы добыть даже такой корабль, придется попотеть.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ?



Наиболее важные задания выдает сам губернатор.

Оказавшись на причале с небольшим кораблем и жалким количеством пиастров, ты начинаешь думать, как же поскорее сколотить более или менее приличное состояние, разжиться шикарным галеоном и приступить к захвату колоний (что и является основной целью игры). Вариантов здесь более чем достаточно. Советую приступить к осуществлению планов «мирового господства» с поступления на службу к губернатору своей страны. Ты получаешь звание лейтенанта, ежемесячный оклад и возможность получать задания. Вознаграждение за каждый после-

FAQ

В: Можно плюнуть на все и отправиться искать сокровища на необитаемых островах?
О: Нет, такая возможность отсутствует. Хотя сокровища придется поискать по сюжету.

В: У моего персонажа есть половина карты. Дадут ли вторую?
О: Да, как только достигнешь десятого уровня, сможешь ее купить в таверне.

В: Где находятся резиденции губернаторов всех стран?
О: На следующих островах: Барбадос – Англия, Св. Мартин – Голландия, Гваделупа – Франция, Ямайка – Испания.

В: Я что-то не понимаю, почему у меня до сих пор такая ужасная сабля, подзорная труба и пистолет?
О: Шанс найти у побежденного капитана столь важные вещи ничтожно мал. Эта вероятность будет гораздо выше, если враг сдастся.

В: Как быть с пленником?
О: Освободи его в «родном городе». Пирата – на Исла Моне.

В: Можно ли улучшить свою репутацию в какой-либо стране?
О: Сделай пожертвование в церкви, но учти, что это возможно только после того, как колония получит статус «город».

дующий квест будет возрастать, что позволит не только своевременно платить жалование матросам, но и наконец-таки нанять офицера. Впрочем, огромных прибылей ждать не стоит. Эта служба – лишь опора, оттолкнувшись от которой, можно найти куда более денежное занятие.

Одним из таких занятий может быть разграбление кораблей. Но не спеши доставать саблю и рваться в бой. Огневая мощь, численность команды, да и само судно не позволят тебе заниматься разбойными нападениями направо и налево. Вместо этого лучше ввязаться в сражение между пиратами и, скажем, Англией. Взяв на абордаж вражескую шхуну (а сделать это проще всего в компании), ты получишь и единицы опыта, и заветное золото, и содержимое трюма побежденного.

Есть и более хитрый способ – точно так же вмешаться в какой-нибудь бой с участием страны-неприятеля. Особенно хорошо, если противостоять ее кораблям будут мощные фрегаты. Когда корабль врага разрушится наполовину, начинай переговоры и требуй выкуп (пункт «разговор» в меню). В случае удачи ты, не запачкав при этом руки, получишь несколько тысяч пиастров.

И как всегда ты можешь спокойно заниматься торговлей и выполнением квестов. О первом пункте ты узнаешь из врезки, а второму мы уделили место в разделе «RPG-элементы».

ОПАСНОСТИ АРХИПЕЛАГА

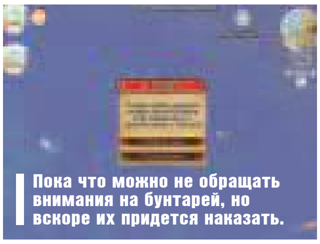


Пиратов много, но наш корабль отнюдь не худший.

Неприятностей на опасном пути корсара будет предостаточно. Они могут доставить немало хлопот неопытному игроку, регулярно попадающему в ту или иную передрягу.

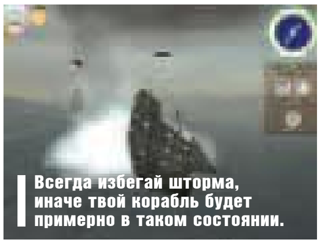
Первый бич – это пираты и корабли вражеских государств. О некоторых способах борьбы с ними ищи советы в соответствующей врезке. Рассчитывай силы и по возможности покидай опасную зону – от слишком большой и сильной флотилии можно просто уплыть. Разворачивай паруса и на максимальной скорости старайся уйти от преследования. Сигналом к спасению служит появление на привычном месте быстрых команд значка «Выйти на карту».

Намного больше стоит бояться бунта. Он может возникнуть по следующим причинам: низкая мораль или отсутствие провианта. Под компасом расположена красно-зеленая полоска, цвета которой показывают степень удовлетворенности команды своим капитаном. Длительное отсутствие сражений, невыплата заработной платы и денежных вознаграждений заметно снижают боевой дух моряков. Голод на судне – главное обстоятельство, влекущее за собой мятеж. Не стоит считать надпись «матросы начинают есть друг друга» шуткой разработчиков. При отсутствии возможности накормить или как-то вознаградить команду придется собственноручно укрощать бунтарей. В случае успеха мораль повысится.



Пока что можно не обращать внимания на бунтарей, но вскоре их придется наказать.

тастрофичным может оказаться и шторм. Его, тем не менее, легко избежать: на глобальной карте несложно заметить приближающиеся грозовые облака и



Всегда избегай шторма, иначе твой корабль будет примерно в таком состоянии.



Никакого шовинизма: играй за кого хочешь.



Небольшое жалование, но стабильный доход.

PIRATES!

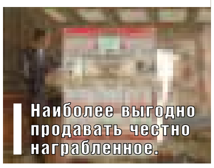
Флибустьеры имеют нехорошую привычку появляться в самый неподходящий момент. Хорошо, если твой флот уже способен оказать им сопротивление и играючи потопить нахалов. В противном случае, едва заметив черные паруса, следует быстро ретироваться, постоянно маневрируя. Если тебе все же пришлось сражаться, но ты чувствуешь, что победителем выйти попросту нереально – загружайся с последнего auto-save'а. Игра сохраняется перед каждым выходом в море.



Сейчас, похоже, уйти не получится.

ТОРГОВЛЯ

Занятие это исключительно для терпеливых. Ввиду не совсем продуманного интерфейса, заход в город с одной целью – посетить магазин – занимает чересчур много времени. Желательно запастись блокнотом и записывать импортируемые и экспортируемые товары каждого города. К сожалению, список самых «нужных» из них я предоставить не могу – ассортимент колоний меняется при начале новой игры. Не забывай, что все заведения (за исключением таверны) ночью не работают.



Наиболее выгодно продавать честно награбленное.

появляющийся значок волны. Все-таки угораздило попасть в пучину «темной воды»? Лучше всего загружайся с последнего автосохранения и огибай тучу. В противном случае ущерб судну будет причинен солидный, а из воронки тайфуна можно и вовсе не выбраться.
Случается, что по прибытию в город высвечивается объявление «Эпидемия в колонии». Можно, конечно, и прорваться в очаг заболевания, но при этом ты почти наверняка подцепишь заразу. Распространишь ее в городах других государств – только испортишь с ними отношения. На всякий случай держи про запас немного медикаментов.

НАВИГАЦИЯ И СРАЖЕНИЯ

ПАМЯТКА



Ремонтируем и модернизируем свое судно.

Особых тайн я не раскрою, лишь подытожу некоторые основополагающие вещи. Все суда делятся на классы, максимальный – первый. Однако корабли одного порядка и с одинаковым названием могут разительно отличаться. Все дело в модификациях. Преобразить свой Бриг можно на верфи: расширить ассортимент пушек, сменить паруса, отделку и так далее. Учти, хороший «тюнинг» встанет в копеечку. Его цена с большой вероятностью будет превышать стоимость самого корабля.
Когда после удачного абордажа появляется окно разграбления судна противника, обрати внимание на характеристики. Не исключено, что захваченный парусник вполне можно присвоить себе. Перед обменом не забудь перебросить на него все нужные товары.
Основная цель – получить сверхмощный корабль первого класса, полноценную крепость. После этого по-настоящему сражаться придется мало, враги один за другим будут капитулировать. В конце концов, количества орудий вполне хватит для уничтожения форта и захвата колоний. Последнее, хоть и является основной целью игры, в мгновение ока настроит остальные нации по отношению к тебе враждебно.



Оставьте капитана вместе с командой в живых. Рабы очень востребованы в колониях.

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ



Я, конечно, больше и сильнее, но наблюдать за тонущим врагом все равно приятно.

Данный элемент игры, пожалуй, удался лучше всего. Однако в морских сражениях есть свои нюансы. Для начала давай определимся, что от просто потопленного залпами корабля толку мало. Ни золота тебе, ни снастей, ни товаров – только голые очки опыта. Возможно и более удачное развитие событий. Доведя судно противника до состояния дуршлага, ты можешь потребовать его капитуляции или выкуп. От абордажа, соответственно, пользы еще больше. Можно просто подплыть к врагу без лишних приготовлений и сражаться с полным составом его команды. После удачной дуэли с капитаном тебе достанется золото, содержимое трюмов и само судно (ведя охоту на «большую рыбу», позаботься о наличии офицера). Куда более выгодно добиться сдачи неприятеля. Обстреляв палубу картечью и низведя количество солдат до минимума, капитан сдастся в



В пылу сражения

плен. Его команда попадет в рабство, плюс ты найдешь новый пистолет, саблю и подзорную трубу.
На первых двух уровнях сложности имеется кнопка «Доплыть до» – весьма спорная функция. Воспользовавшись ей, ты рискуешь оказаться прямо напротив заряженных пушек оппонента и невзначай проиграть сражение. Удобнее пользоваться ускорением (кнопка «R»), в частности, для перезарядки. Иначе поединки удлинятся во много раз, а для совершения абордажа придется потратить несколько минут уже реального времени. Стоит упомянуть еще одну особенность. При сближении корабли могут столкнуться носами, и есть ве-



Та ситуация, когда два корабля сталкиваются друг с другом и идут ко дну.

роятность причинения значительного урона обоим. У меня таким образом потонуло несколько бригов.

РУКОПАШНЫЕ БОИ



На больших кораблях просторные палубы: абордажи почти как в кино.

В большинстве своем рукопашные бои разворачиваются при абордаже. Идеально обученная команда в пух и прах разнесет равное ей количество соперников – тебе даже вряд ли придется самому в этом участвовать. Но на всякий случай посоветуем использовать в схватке рубящие удары. Это основной прием – оппонентам просто не хватит времени, чтобы отойти от предыдущей атаки, когда ты будешь наносить следующий удар. «Клюющую» атаку советую применять в качестве добивающей. «Пробивающий» удар, безусловно, хорош, но шанс отправить половину энергии «в молоко» велик. Блоки преимущественно бесполезны, особенно когда на тебя наваливается целая толпа – кто-нибудь обязательно пробьет их.
Сражения с обычными мушкетерами и саблистами нестрашны (если их количество не превосходит восемь человек), ведь здоровье и энергия регенерируются автоматически. Дуэлей с капитанами также не стоит пугаться. Даже превосходящего по рангу противника одолеть несложно, используя приведенные выше советы. Естественно, многое зависит от прокачиваемых способностей, характеристик и параметров носимого оружия. Об этом мы поговорим в заключительном разделе руководства.

ЗАХВАТ КОЛОНИЙ

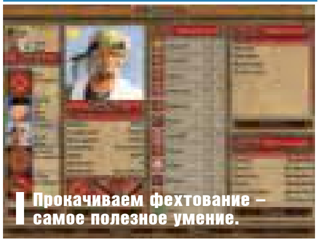


С фортом лучше не шутить

Чтобы это опасное мероприятие не потерпело фиаско, твой персонаж и его корабль обязаны соответствовать некоторым параметрам. Сам герой должен быть примерно 16 ранга, с прокачанным до 10 уровня фехтованием и защитой. Из способностей следует отдать предпочтение навыкам, которые восстанавливают здоровье, энергию и всячески усиливают твои удары. Основное оружие – мощная сабля (например, Шрам). Корабль – Манован с целыми и невредимыми матросами в размере тысячи человек. Очень желательно иметь компаньона.
Сам по себе алгоритм захвата колонии весьма прост. Подплывай к форту на самое дальнее расстояние, какое только возможно, и давай залп ядрами. Затем, поочередно поворачиваясь к нему кормой, бортами и носом, уничтожай орудия. Требуемое количество еще пока не разрушено? Определи положение, при котором выстрелы тебя не достают, и продолжай. Далее последует штурм, где придется блеснуть своими action-навыками.

RPG-ЭЛЕМЕНТЫ

ХАРАКТЕРИСТИКИ И ОПЫТ



Прокачиваем фехтование – самое полезное умение.

Все стандартно: по достижению определенного количества очков опыта, у персонажа повы-

ПИРАТСКАЯ СУДЬБА

Начать свои приключения можно и в роли пирата. Это, на первый взгляд, дает несколько преимуществ. Ты не зависишь ни то одной нации, они все дружелюбно к тебе относятся, а врагов нет вообще. Однако долго в этой шкуре, как мне показалось, находиться не получится. Ведь служба у губернатора сулит неплохие деньги, стабильный оклад и повышение по службе. В нашем же случае придется быть независимым морским волком и заниматься исключительно разбойными нападениями, что успевает наскучить чрезвычайно быстро.





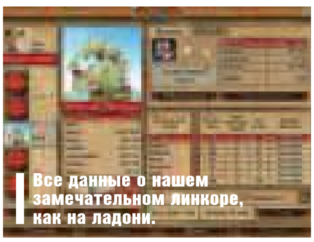
Капитан проиграет. Они все проигрывают.

шается уровень (здесь он называется рангом). На каждом уровне дозволено выбрать одно умение, а через три ранга – способности. Какие конкретно – зависит от твоих RPG-пристрастий. Однако оговоренные условия для захвата форта все-таки нужно выполнить, ведь сражаться придется немало, да и



Туше!

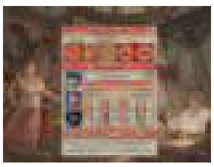
использовать все свои силы на овладение только одним городом явно не стоит. Каждые два уровня разрешается управлять новым классом кораблей без штрафов.
Очки опыта зарабатываются быстро, и на первых порах твой карьерный рост будет происходить с невероятной скоростью: каждый убитый солдат, потопленный корабль и выполненный квест приносят экспу. Даже за грамотное маневрирование во время шторма ты вознаграждаешься XP. Стоит отметить, что за ликвидацию корабля (или капитана), превосходящего по классу твой, присуждается во много раз больше очков, чем при равном соотношении сил. При обратном же раскладе достанутся жалкие крохи.



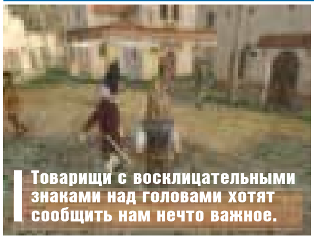
Все данные о нашем замечательном линкоре, как на ладони.

ОФИЦЕРЫ

При появлении стабильного высокого дохода нужно, не медля и секунды, бежать в таверну и нанимать офицера. Да, это обойдется недешево, особенно, если офицер примерно твоего ранга, но он поможет тебе заработать еще больше. Ты можешь сделать его своим компаньоном, усадить на корабль, и вы вместе будете наводить порядок на море. Кроме того, без союзника честно завоеванной колонией управлять невозможно.



КВЕСТЫ



Товарищи с восклицательными знаками над головами хотят сообщить нам нечто важное.

Местные задания не блещут разнообразием. В большинстве своем они укладываются в известные еще со времен царя Гороха поручения. Доставить кого-либо куда-либо, эскорт, потопить или захватить корабль – выбор невелик. Чем выше твой ранг, тем большее вознаграждение будут предлагать за успешное выполнение квеста. «Самые-самые» раздает губернатор – они, как правило, имеют большие сроки выполнения, вплоть до нескольких месяцев. В таверне обычно можно встретить людей, нуждающихся в определенных услугах. Прогуливаясь по городу, тебе обязательно попадется на глаза NPC с восклицательными знаками – им есть, что сообщить тебе. Даже торговец порой может озадачить доставкой какого-нибудь груза. Рассмотрим наиболее распространенные типы квестов.

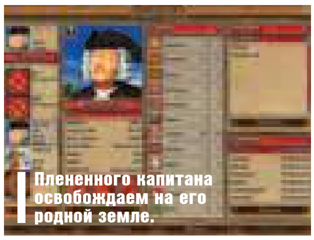


Офицера желательно назначить капитаном на захваченное судно.



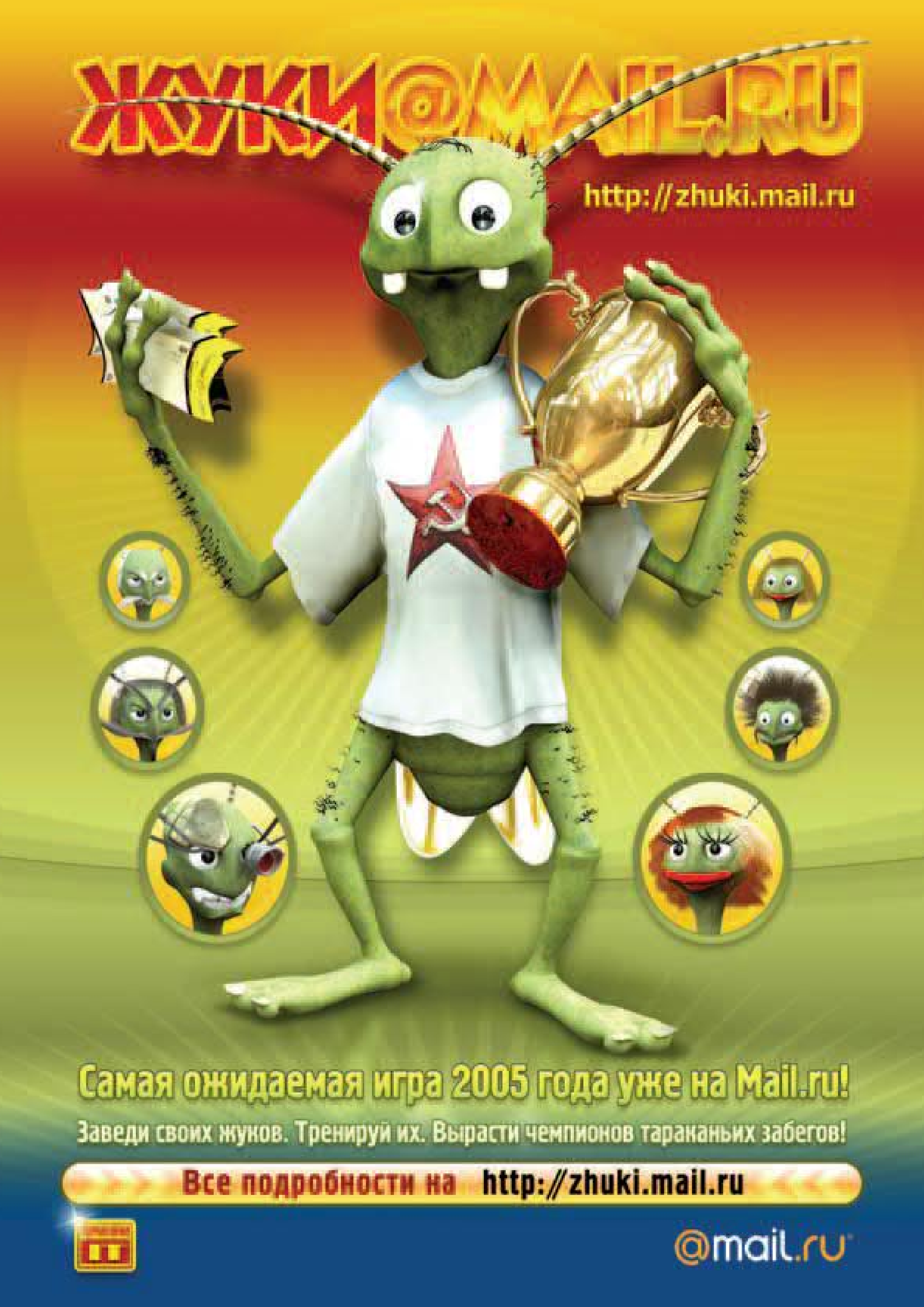
Основной смысл городских прогулок – поиск NPC, которые выдают квесты.

Доставка пассажиров и сопровождение кораблей могут вылиться в огромные расходы. Если дорога предстоит дальняя, необходимо запастись провиантом не на один месяц. Нередки попадания в шторм, приводящие твои паруса в непригодное состояние, а активность пиратов непременно возрастет. В результате может получиться, что вознаграждение за твою адскую работу может даже не покрыть дорогостоящего ремонта и закупку новых товаров. Но и на кажущиеся на первый взгляд легкие задания типа «довези меня за два дня» клевать тоже не стоит. Шанс не успеть к месту назначения (особенно без попутного ветра) велик, зачем тогда портить отношения с государством (именно это происходит при невыполнении задания)?



Плененного капитана освобождаем на его родной земле.

Очень часто ты будешь получать задания «Доставь столько-то рабов туда-то». Можно заметить, что порой за меньшее количество бесплатной рабочей силы предлагают большие деньги. Эту самую силу можно либо покупать на других колониях, либо захватывать в случае удачных абордажей (об этом в разделе «Навигация и сражения»).


ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru

МАГИЯ КРОВИ

ОГНЕМ, МОЛНИЕЙ, ЛЬДОМ И БОЛЬШИМ БУЛЫЖНИКОМ

Текст: Андрей Шаповалов

В *«Магии Крови»*, как и в любой другой hack'n'slash RPG, на одного мирного NPC приходится не одна сотня монстров. Поговорить особо не с кем, зато ноги по колено в крови утопить – что два байта переслать. Казалось бы, что может быть сложного в такой «руби-кромсайке»? Тем не менее, без некоторых теоретических познаний тебе может прийтись ох как несладко...


В ящиках типа этого (или сундуках, бочках, стволах упавших деревьев) иногда можно найти что-то полезное. Но только иногда.

Герои нашего времени

От выбора персонажа зависит стиль прохождения игры, ведь каждый герой обладает набором определенных преимуществ и недостатков. Причем со временем разница между персами не нивелируется, как это часто бывает в других играх. Так что подходи к этому делу с максимальной ответственностью.

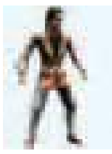
ТОЛСТЫЙ МОНАХ



Преимущества: высокий показатель силы.
Бонусы: улучшенные навыки владения оружием, увеличенный урон и защита.
Недостатки: низкий интеллект.

Этот товарищ отлично зарекомендовал себя как боец ближнего боя. Если прокачивать ему в первую очередь силу и энергию, а магию использовать только для заклинаний «Вампиризм» и «Святость», он играючи справится с большинством обычных противников. Однако во второй половине игры будут попадаться некоторые враги, против которых дистанционный бой более предпочтителен. Так что с середины второго акта можно потихоньку обучать монаха «Шаровой молнии».

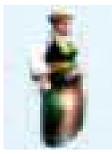
РАССЕЯННЫЙ ШКОЛЯР



Преимущества: высокий интеллект.
Бонусы: заучивание и использование заклинаний.
Недостатки: низкий уровень жизненной силы.

Не приближайся к противнику! Пара ударов – и ты труп! Старайся все время бегать вокруг супостатов и обстреливать их заклинаниями массового поражения («Цепь молний» зарекомендовала себя просто отлично). Весьма поможет и способность поднимать мертвых. Пусть они и не особо много врагов убьют, зато отвлекут атаки на себя. А ты, как и полагается настоящему магу, бей неприятелей из-за их широкой спины, благо твои заклинания на союзников не действуют. Внимание! Не качай «Святость», т.к. она наносит твоим покойничкам ранения! Не пытайся также экипировать вещи, требующие значительной силы, – развивать навык ближнего боя тебе совсем не с руки.

ЖЕНА БУЛОЧНИКА



Преимущества: высокий уровень жизненной силы.
Бонусы: здоровье и скорость регенерации жизненных сил.
Недостатки: почти никакой интеллект.

Еще один боец-рукопашник. От монаха отличается только тем, что качать следует силу и немного магию, так как запаса чи (маны) у нее почти нет. Зато и убить жену булочника трудно – жизнь восстанавливается очень быстро. Вряд ли получится экипировать ее вещами, которые требуют интеллект, – уж слишком накладно развивать «побочный» для этого класса параметр в ущерб основным характеристикам.

ЦЫГАНКА-ГАДАЛКА



Преимущества: высокий показатель удачи.
Бонусы: дополнительное везение и Мистический Путь.
Недостатки: низкий уровень силы.

На мой взгляд, это лучший персонаж, поскольку из цыганки можно выковать кого угодно. Качай энергию и интеллект – получишь мага. Качай энергию и силу – получишь бойца. Конечно, как боец или как маг


Гоблинщы толпой бегут за мной. А душитель, тем временем, делает свое черное дело.

FAQ

В Существуют ли эксклюзивные квесты и бонусы для разных мировоззрений? То есть либо для «хороших», либо для «плохих», либо для «нейтральных»?
О Да. Есть задания, предметы и даже локации доступные только персонажам определенного мировоззрения. Например, «хороший» никогда не сможет попасть в район «Тень Дессиато», а «плохой» в «Сад Камней».
Кроме того, есть квесты, доступные только для определенных героев. Например, только Школяра Профессор Ларс попросит отнести дочери трактирщика книгу.

В Закрытый слот под серьгами – для чего он и как его открыть?
О Для еще одного украшения. Насколько нам известно, он открывается в пятом акте. Необходимо перебить всех до единого монстров на карте «Печать огня».

В Вызванные существа (Демон или Чемпион) атакуют самого мага, если поблизости нет врагов! Почему?
О Это такая особенность игры. Демон и Чемпион – довольно сильные существа, но за свою помощь в бою они требуют крови. Если ее нельзя получить у врагов, они накинутся на героя (если он будет стоять на месте, но всегда ведь можно спастись бегством).

В Кто круче – Демон или Чемпион? А то обоих качать как-то накладно.
О Демон однозначно круче. Один человек на официальном форуме «Магии Крови» даже эксперименты ставил. У него Демон 6-го уровня влегкую разделался с Чемпионом 6-го уровня.

она будет проигрывать своим «узкоспециализированным» товарищам, зато сможет экипировать практически любые вещи, что чрезвычайно полезно.

Комплекты вещей

Время от времени тебе будут попадаться (вываливаться из врагов) свитки с описанием особых комплектов предметов, собрав которые, ты получишь значительные бонусы. Возможно, что чего-то в нашем списке нет, однако и приведенных ниже наборов с лихвой хватит до самого финала!

КОМПЛЕКТ «НАЕМНИК»

Моргенштерн наемника
Тройная броня
Амулет фортуны
Перчатки бастарда
Дает: Увеличивает все характеристики и навыки.

КОМПЛЕКТ «ЕДИНОРОГ»

Скипетр отражения
Шлем чистоты
Доспехи удачи
Сапоги судьбы
Амулет единорога
Перчатки свободы
Серьга колибри
Дает: Увеличивает все устойчивости, увеличивает сопротивляемость яду, шанс вызвать Молнию при ударе, добавляет повреждение молнией при ударе, увеличивает уровни заклинаний Света.

КОМПЛЕКТ «МЕДНОЕ ДЕРЕВО»

Скипетр медного дерева
Щит гармонии
Медные латы
Серьга гармонии
Дает: увеличивает все характеристики, устойчивости, а также регенерацию жизни.

КОМПЛЕКТ «ЗИМОРОДОК»

Щит озера
Шлем зимородка
Доспех легкости
Сапоги легкости
Амулет воздуха
Перчатки точности
Дает: увеличивает скорость, уровни заклинаний Воды, шанс вызвать Ледяной Взрыв при ударе, усиливает устойчивость к Холоду.

КОМПЛЕКТ «СТРАЖ СОЛНЦА»

Тяжелая сабля эльфов
Щит света
Страж солнца
Амулет солнца
Перчатка теней
Дает: добавляет повреждение Радиацией, увеличивает устойчивость к Радиации и уровни заклинаний Благословений.

КОМПЛЕКТ «МЕДНЫЙ КАБАН»

Дубовый жезл
Щит вепря
Доспех Храбрости
Сапоги выдержки
Амулет вепря
Перчатки плодородия
Жемчужная серьга
Дает: увеличение навыков Ремесло и Починка, мастерства брони, максимального веса.

КОМПЛЕКТ «СТРАЖ МОРЯ»

Клинок Тритона
Жемчужный Доспех
Амулет Воды
Перчатки Прилива
Дает: добавляет длительное повреждение холодом, увеличивает сопротивляемость Холоду, уровни заклинаний Воды.

КОМПЛЕКТ «СТРАННИК»

Меч ведьмака
Сапоги бродяги
Походные перчатки
Дает: увеличивает скорость, уровень заклинания Сандали Ангела и максимальный вес.

КОМПЛЕКТ «СЕРЕБРЯНАЯ ЗВЕЗДА»

Серебряная Звезда
Шлем ясности
Серебряные сапоги
Звездный амулет
Дает: увеличивает все устойчивости и все виды мастерства.

КОМПЛЕКТ «ЛЕСНОЙ ВОИН»

Топор защитника
Доспехи следопыта
Амулет леса
Серьга лесного стража
Дает: увеличивает регенерацию жизни, удар снижает прочность брони противника, выбивание оружия противника при ударе, увеличивает все характеристики.

КОМПЛЕКТ «СТРАЖ ДРАКОНЬЕГО ОГНЯ»

Скипетр драконьего пламени
Щит драконоборца
Чешуя дракона
Сапоги драконоборца
Амулет огненного дыхания
Когти дракона
Дает: Шанс вызвать Взрыв или



ХОЧЕШЬ БЫТЬ КРАСИВЫМ – БУДЬ ИМ

Ну вот, Знак Нежити есть, Лезвия Рыцаря Смерти имеются, даже Хвост Химеры болтается. Какая милашка получилась!
В «Магии Крови» присутствует знакомая нам еще по *Fable: Lost Chapters* фишка – углубленное изучение (читай: прокачка) различных заклинаний сказывается на внешнем облике персонажа. Можно ли управлять этим процессом? Например, чтоб крылья были от мастера Проклятий, голова – от мастера Воздуха, руки – от мастера Костей, а ноги – от мастера Пентаграмм? Ответ положительный. В каждой магической школе есть по восемь заклинаний. Пронумеруем их от 1 до 8. Сравним заклинания, пронумерованные цифрой 1 в каждой из школ. Если в какой-то школе уровень заклинания больше, чем в других, – получим морфинг по этому направлению. И так для каждого из восьми заклинаний. То есть тело демона (к примеру) у тебя будет, если уровень заклинания Мастерство Огня выше уровня заклинания мастерства в любой другой школе.



БОЕВАЯ СМЕКАЛКА – И НИКАКОГО ЧИТИНГА!

Играем, конечно, за смертного. Экспы никогда не бывает мало!
В игре, помимо «обычной» сложности (уровни которой делаются доступными постепенно, как в *Diablo 2*), есть еще и дополнительный режим hardcore – забава для сущих мазохистов. Включается он только в самом начале, когда ты выбираешь себе персонажа. Помнишь, там еще надпись есть такая – «бессмертный»? Если щелкнуть по ней, то появится другое слово – «смертный». В хардкорном режиме у твоего героя есть только одна жизнь. Если его убьют, придется начинать игру с нуля.
«Зачем это нужно?» – разумно спросишь ты. Дело в том, что смертному персонажу начисляют больше очков опыта за убийство монстров. Как, например, это было в *Fallout Tactics* или *Warlords: Battlecry III*.
Так вот, есть простой, хотя и немного тягомотный способ обойти ограничение на одну жизнь. Делается это следующим образом: прошел ты кусок игры, сохраняешься и выходишь в Windows. Лезешь в папку с игрой, там отыскиваешь папочку Profiles (это и есть твои сохраненки) и копируешь ее целиком в другой каталог.
Снова запускаешь *«Магию Крови»* и играешь дальше. Как только тебя убьют, сноси игру целиком (в противном случае сохраненки будут глючить) и переустанавливай ее. По окончанию инсталляции копируй Profiles. Вновь запускай приложение и рубись дальше. Естественно, произойдет откат по времени, но если ты станешь копировать Profiles после каждого игрового сеанса, «регресс» будет небольшим.



Горение при ударе, добавляет повреждение Огнем, снижает устойчивость к Огню, увеличивает уровни заклинаний Огня.

КОМПЛЕКТ «КРАСНЫЙ ДРАКОН»

Зуб дракона
Щит дракона
Тень дракона
Амулет дракона
Перчатки красного дракона
Дает: Шанс вызвать Вампиризм при ударе, добавляет Повреждение Кровью, увеличение заклинаний Крови.

КОМПЛЕКТ «ЗЕРКАЛЬНЫЙ ОЛЕНЬ»

Щит отражений
Шлем зеркального пингвина
Зеркальная кираса
Зеркальные сапоги
Амулет оленя
Зеркальные Рукавицы
Дает: Увеличивает максимум и регенерацию Чи, а также уровни заклинаний Благословения.

КОМПЛЕКТ «СТРАЖ ЗЕМЛИ»

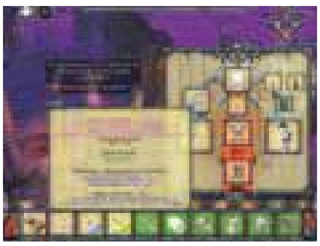
Клинок Титана
Страж Земли
Доспех Гор
Амулет Земли
Перчатки Равнин
Дает: Шанс вызвать Булыжник при ударе, увеличивает Физическую устойчивость и уровни заклинаний Земли.

КОМПЛЕКТ «ЧЕРНЫЙ РЫЦАРЬ»

Щит неприступности
Доспех Падших Королей
Сапоги ночного волка
Амулет власти
Перчатки смерти
Серьга Алхимика
Дает: Процент Жизни воруется за удар, процент Чи воруется за удар, шанс вызвать Замедление при ударе, увеличивает уровни заклинаний Проклятий.

Советы по прохождению сюжетных квестов

Разработчики «Магии Крови» любезно предоставили нам решение некоторых особо затруднительных заданий (касается только основной сюжетной линии). Пользуйся на здоровье.



I АКТ

ШКУРЫ КАМЕННЫХ КОЙОТОВ

Каменные койоты водятся вовсе не в локации Эйвон. Поговорив с местными рудокопами (или прочитав в журнале), ты узнаешь, что искать их следует около Деревни Рудокопов. Ищем на миникарте соответствующую надпись и отправляемся туда. Кликаем на портал и переходим в соседнюю локацию.
Еще больше этих самых койотов водится в локациях «Сонная Река» и «Северные Пустоши».

КАК НАЙТИ МАЛЛОГА

Первый раз (когда с ним нужно поговорить), необходимо отправиться в Деревню Рудокопов. Там уговорами (если ты добрый) или силой (если ты злой) добываешь у рудокопов информацию о месторасположении Маллога. Вход в его пещеру находится на соседней карте, которая называется «Северные Пустоши».

ПРОПАВШИЙ РЕБЕНОК (КАРТА «ЮЖНЫЕ ПУСТОШИ»)

Поищи по краям карты. Чаще всего он прячется в самых углах или на кладбище.

АЛТАРЬ МАЛЛОГА

Спуск в шахты расположен в Руднике. Отыщи в катакомбах локацию «Серебряный Рудник» – именно там находится проход к Алтарю.

ПУТЬ В ВЕРОНИШ

После того как отчитаешься, иди к караванщику. Поговори с ним, и он отвезет тебя на Опушку Бриллиантового Леса.

II АКТ

ПОТЕРЯВШИЕСЯ СВЯЩЕННИКИ (ДОБРАЯ И НЕЙТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ)

Чтобы спасти святош, необходимо довести их до портала. Когда все служители господни будут спасены, возвращайся в город.

БРАСЛЕТ ХЕЙДИ

Ты сможешь найти браслет у контрабандистов. Проблема в том, что они появятся не раньше, чем ты поговоришь с Хотблаком в Логове.
Если вдруг браслет не отыщется, не отчаивайся – за уничтожение банды Джоя Солтыс все равно выдаст тебе пропуск.

КАК ПОПАСТЬ В ТЕНЬ ДЕССИАТО?

Отыщи на карте портал, который ведет в Дессиато. После того как проиграется ролик, кликай на портал и переходи в новую область. В локации, ку-





Если они на конях, это не значит, что у них преимущество. От Душителя не ускачут!


Дыхание Абсолюта – из-за него мое Мастерство Призыва возросло, и я смог призвать уже двух зомби.

да попадешь, убей любого монстра и подбери горящий кусок дерева.
Кстати, через некоторое время в Дессиато появится скупщик, которому можно будет продать лишние горящие ветки.



КОЛОДЕЦ
Для того чтобы спуститься туда, необходимо купить веревку у Кионы Гассет. Затем просто вернись к колодцу и спустись вниз – это и есть переход в третий акт.

III АКТ

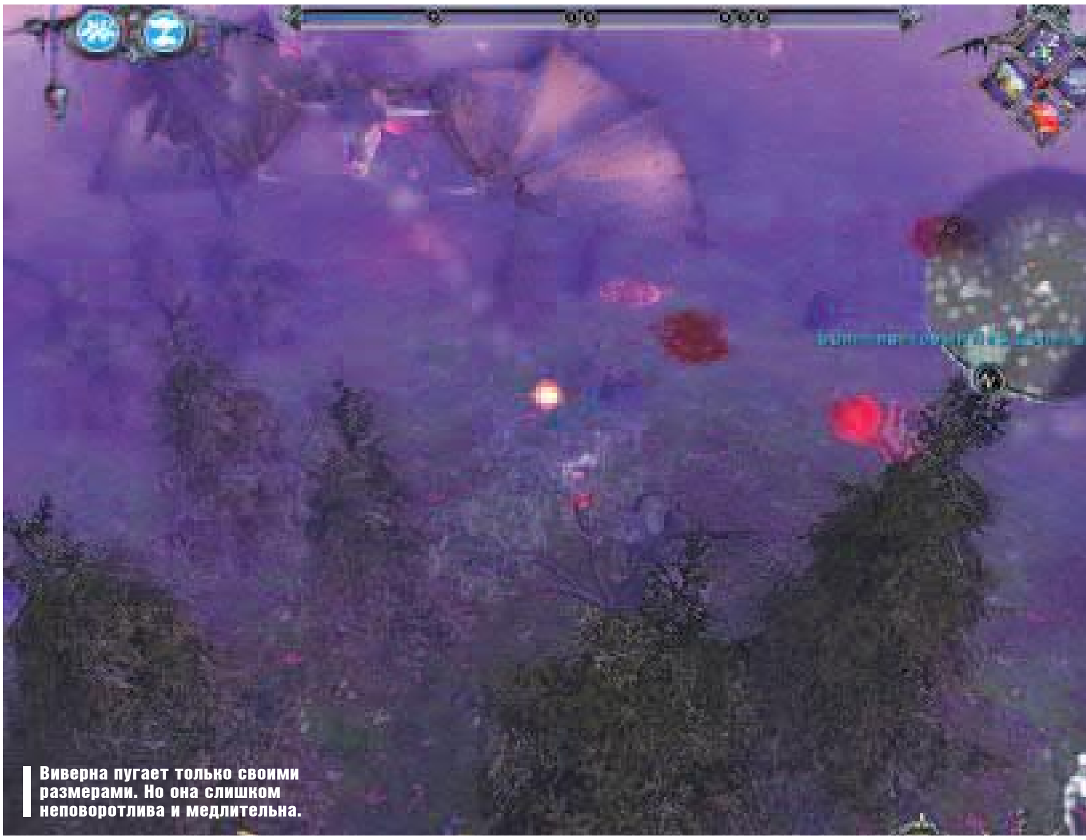
КОСТИ ЖИВОТНЫХ
Выпадают из монстров. Обычные кости ищи на Южном Побережье, белые – на Западном.

СФЕРА УБИЙЦЫ
Шкуры добываются в местности «Пустынные Земли» (в третьем акте). Говорящая Медуза – на подводных картах. Освященное Серебро – в локации Пещера. Кроме того, его можно купить у одного из кузнецов в третьем акте.
Дубовый Сок дает дерево в самой первой локации третьего акта («Равнина»).

СОЛНЕЧНАЯ ДОЛИНА
Находится в третьем акте. Туда можно попасть из местностей «Мертвый Город» и «Окраины Нуэва-Вегас».

IV АКТ

12 ТОТЕМОВ (НЕЙТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ)
Эти не особо приметные штуковины выпадают из самураев-минибоссов. Как правило, они стоят у порталов.


Виверна пугает только своими размерами. Но она слишком неповоротлива и медлительна.

КАК ПОПАСТЬ В ЗАМОК ЧУДЕС?
Вариантов два: использовать Камень Абсолюта или принести жертву. Нейтрала не будут пускать до тех пор, пока он не соберет все двенадцать амулетов.

V АКТ

КАК ДОБЫТЬ АДСКИЙ АЛКОГОЛЬ?
Его можно выбить из некоторых монстров, а также купить у Полумедузы.


...и тут я ударил его ножом в спину...

Магия смеха
Игра богата на «пасхалки» всех мастей. До обилия ***Fallout 2*** ей, конечно же, далеко, но на своем пути ты повстречаешь немало забавных событий и персонажей. Поехали!

ГОРЛУМ ИЗ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» ДЖ. Р. Р. ТОЛКИЕНА
Первый босс при игре за «нейтрала» и «хорошего» – Маллог. Он не только похож на Горлума, но еще и часто повторяет слово «прелесть».

СТОУНХЕДЖ
Есть в игре и самый настоящий Стоунхедж. Находится он в районе Шахты в первом акте.

Попав туда впервые, пройди через мост и поверни немного влево.

КУКЛА БУРАТИНО
В таверне Гудмана в городе Эйвон (первый акт) можно встре-

тить парнишку, который носит с собой куклу Буратино. Иногда, правда, мальчуган не стоит на месте, а шляется где-то по городу – на его поиски может уйти немало времени.

БАБА-ЯГА И ЛЕБЕДИ

Да-да, есть такая бабуля в игре, с ней даже можно поговорить.



«Средство для боли, бьющее точно в цель»!

HITCH-HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY («АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ»)

В четвертом акте тебе дадут задание убить Арлингтона Моллея. Одна из фраз, которую он произнесет: «42 – вот ответ на твой вопрос». Если ты читал книгу Дугласа Адамса или смотрел шедший в нашем прокате фильм, то, конечно же, вспомнишь эти слова. Их говорит «Великий Думатель», когда ему задают вопрос про «жизнь, Вселенную и все остальное».

ЛОГОТИП РАЗРАБОТЧИКОВ

При прохождении обучающих миссий надо отработать навык «Мистический Путь». Тебя забросят на остров. Совершив несколько прыжков (там только одно направление), ты окажешься на возвышенности, где находится телепортер. Спустись вниз, а потом перепрыгивай по неотмеченным на карте и лишь слабо заметным на игровом экране «притопленным» островкам. В конце этого пути увидишь большой остров-облако с логотипом компании Sky Fallen.

НЕ ВСЕ, О ЧЕМ ХОТЕЛОСЬ БЫ ПОВЕДАТЬ, СМОГЛО УМЕСТИТЬСЯ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА – ИЩИ ОПИСАНИЕ РУННЫХ СЛОВ НА НАШЕМ ДИСКЕ.

АЛАН КУОТЕРМЕЙН

Алан Куотермейн – персонаж романов «Копи царя Соломона», «Она и Алан» и других произведений Р. Хаггарда. Почему-то все первым делом вспоминают не книги, а довольно слабенький фильм «Лига Выдающихся Джентльменов», где и присутствовал этот герой (наряду с персонажами



Стивенсона, Шоу, Жюля Верна, Герберта Уэллса). В «Магии Крови» ты найдешь Алана в Эйвоне (первый акт). Он выдает задание уничтожить стаю койотов.

ЯН САЛО И БАРЫГА ЛЭНДО

Так зовут двух контрабандистов из второго акта. Разумеется, авторы игры подразумевают Han Solo и Lando Calrissian, героев «Звездных Войн». Которые тоже, кстати, контрабандисты.

ВОЛЬКА ИБН АЛЕША

Старый советский фильм «Старик Хоттабыч» видел? Нет? Хоть книжку-то читал? И ее не читал? Позорище! Популярнейший среди всех советских детей герой повстречается в третьем акте.

ЛЭНС ХЭНДРИКСЕН – ОХОТНИК НА ВАМПИРОВ

Этот NPC дает задание убить вампира во втором акте. Несомненно, имеется в виду актер Lance Hendricksen, сыгравший во многих отличных кинолентах (The Terminator, Aliens, Alien 3, Aliens vs. Predator). Также он играл главную роль в фильме Vampires, где активно охотился на вампиров.

СКЕЛЕТ-ПАКОСТНИК

На карте «Алтарь Маллога» ты заметишь скелетов, которые висят на крестах по бокам от входов в комнаты. Если присмотреться, один из них показывает правой рукой известный жест, именуемый в простонародье «палец». Видимо, перед смертью его кто-то очень сильно разозлил.



Неизвестная картина кисти Репина «В глуши лесов».

ЙОШИ КУЦЫЙ

Кликуха этого капитана стражи (второй акт, город Верониш) уж больно похожа на имя актера Гоши «Я-снимаюсь-почти-во-всех-современных-российских-блокбастерах» Куценко. Если очень хорошо присмотришься, то поймешь, что даже внешне они чем-то похожи.

ПОМОЩНИК САТАНЫ

Всеми любимый повелитель метели и главный раздатчик новогодних подарков получился у авторов «Магии Крови» совершенно невменяемым персонажем. Это не «дед мороз», а «отмороженный дед». Он будет частенько встречаться тебе (в качестве монстра) много раз во втором акте. Старикашка обожает беспардонно глумиться, показывая разные неприличные жесты. Самый настоящий «Сатана Клаус», не иначе как.


СЕГОДНЯ 20:00
ТНТ
ТЕЛЕКАНАЛ
РЕАЛИТИ-ШОУ
[офис]
WWW.OFFICE-TNT.RU
WAP.OFFICE-TNT.RU
Лицензия ЗАО «Интерфакс-ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Росохранкультуры

EX MACHINA

ДАЛЬНОБОЙЩИК 23 ВЕКА

Текст: Александр Олбут

Так уж повелось, что наиболее выдающиеся отечественные игры зачастую получаются слишком уж мудреными. С множеством нюансов и высокими требованиями к пользователю. ***Ex Machina*** не стала исключением. До хардкорности ***«Вангеров»*** от **K-D Lab** ей – как на собаках до Китая, однако своих заморочек там тоже хватает. Прими во внимание наши советы, чтобы, как говорится, не было мучительно больно.



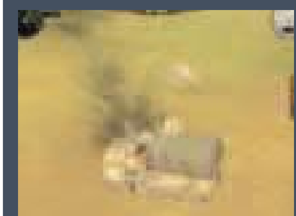


FAQ

В Сколько времени нужно на полное прохождение?
О Примерно десять-двенадцать часов.

В Есть ли в игре альтернативные концовки?
О Да, всего существует три финала, в зависимости от того, на чью сторону ты встанешь в конце прохождения.

В На упаковке с игрой фигурируют такие названия, как *Fallout* и *Elite*. Правда ли игра содержит элементы этих проектов?
О Fallout'ом здесь и не пахнет, хотя сеттинг, в принципе, похожий. Что же до Elite, то здешняя торговая система проста, товаров мало, и действуют лишь самые примитивные законы спроса и предложения.



ОСВАИВАЕМСЯ

К чести разработчиков, интерфейс ***Ex Machina*** очень дружелюбен по отношению к игроку. А поклонники ***«Дальнобойщиков 2»*** вовсе будут чувствовать себя как рыбы в воде: кое-какие моменты просто донельзя знакомы. Например, основная карта. Наведя курсор на выбранный город, ты получишь информацию о нем. Если это место важно для выполнения квеста, то тебе подскажут, что именно от тебя там требуется. В журнале находится вся нужная тебе информация, включая энциклопедию, описание особых предметов и статистику отношений с многочисленными группировками. Управление в игре насквозь аркадное, но обучающему режиму уделить внимание, тем не менее, стоит.

В ДОБРЫЙ ПУТЬ

Игра практически никогда не ставит каких-либо ограничений в продвижении по сюжету. Ты даже можешь не заезжать во множество городов и не посещать бары (а ведь именно там подкидывают дополнительную работенку), а просто следовать сюжетной канве. Причем абсолютно все равно, каким транспортным средством ты располагаешь. Тебе никогда не встретится непреодолимо сильный соперник, превышающий тебя в количестве орудий и «здоровья». Если кататься на моловозе, слабенькие «муравьи» будут перемежевываться с не очень опасными машинами. Посему покупка наилучшего агрегата носит необязательный характер. Езди на том грузовике, который больше всего нравится!

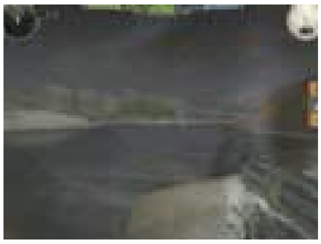
После нескольких сюжетных заданий тебе предложат покинуть первоначальную локацию, «Край». Сразу же следовать этому совету не стоит. Необходимо привыкнуть к механике игры, заработать первые деньги, модернизировать «Вэн» – в общем, втянуться и освоиться. Поработав час-другой над накоплением капитала, можно отправляться в путешествие. Задерживаться на каждом новом уровне так долго, как на начальном, смысла нет. Это не возбраняется, однако носит, скорее, факультативный характер. Просто тогда ты рискуешь сильно заскучать: особого разнообразия в несюжетных квестах нет, они часто повторяются, но именно благодаря им ты сможешь ни в чем себе не отказывать. БелАз за 170000 монет? Без проблем. Но готов ли ты ради этой роскоши несколько часов кряду выполнять цепочку однотипных действий?



Радость первого апгрейда.

КВЕСТЫ

На звание RPG Ex Machina не претендует, но у нее есть много общего с этим жанром. Роль NPC выполняют города и поселения. Первые – это укрепленные форты с мощной защитой. Они со всех сторон окружены стенами, а вход запирается гигантской дверью. В них хорошо развита инфраструктура: располагается мэрия или городской



совет, в баре много полезных собеседников, в магазинах полно всяческих товаров, а грузовики не обязательно чинить, можно просто покупать новые. Правда, полного ассортимента железных коней сразу же не жди. Молоковоз достанется по достижению третьей сюжетной локации, затем последуют «Урал», БелАз и другие представители автопрома.
В поселениях же все гораздо скромнее – там мы ремонтируемся и берем «дежурные» задания у барменов.
Выполняя их, не следует ждать большого куша. Квесты в большинстве своем шаблонны и донельзя просты. Превалируют «почтовые» поручения. А что удивляться-то: раз есть машина, значит, придется много разъезжать. К счастью, расстояния невелики, жесткие сроки отсутствуют, цена оговаривается заранее. Реже встречается эскорт. Некоторый интерес представляют миссии из цикла «за две минуты убей столько, сколько сможешь» – оплата производится сразу же, по истечению последних секунд. Если на первых порах тебе предложат по 100 монет за «тушку», то ближе к концу гонорар увеличится на несколько порядков. Собственно, это является одним из наиболее действенных способов заработка. Проблем с уничтожением врагов не возникает, остается лишь найти «грибное» место.
В Ex Machina активно используется респаун – противников

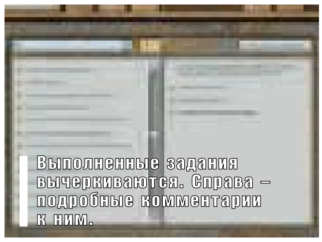

Порой даже приходится за кем-либо следить.

следует ожидать отовсюду и сколько угодно – внимательнее следи за радаром и репликами главного героя. Если ты покинешь уровень, недовыполнив отдельные поручения, то они автоматически засчитаются как проваленные.

ТОРГОВЛЯ

Некоторые геймеры не воспринимают этот элемент игры всерьез, отдавая предпочтение разбойным нападениям и прочим видам отъема денег у честного населения. С наскока заработать кругленькую сумму вряд ли удастся, но помочь нам в этом деле призван... крайне удачный интерфейс! В разделе «Карта» журнала (горячая клавиша «M») справа можно посмотреть цены покупки/продажи всякого добра в посещенных городах. Очень удобно, что все данные изменяются динамически: ты всегда знаешь, по какой цене реально в данный момент продать, скажем, мешок картошки.
Система торговли максимально упрощена – тягаться с такими мастодонтами жанра, как ***Elite***, Ex Machina просто бесполезно. Да и не нужно. Дело в том, что совсем необязательно покупать что-либо. Советую, увидев врага, заставить его преследовать твой экипаж невдалеке от города. Стоит только неприятелю попасть в зону досягаемости турелей хотя бы на несколько секунд, и ты заберешь себе все трофеи, часть из которых можно сразу же обменять на наличность. Поначалу встречаться будут только два вида сырья: дерево и картошка. Самое дорогое (бутылки, книги, электроника) появится неско-


Иногда даже у бармена не находится для нас работенки


Выполненные задания вычеркиваются. Справа – подробные комментарии к ним.


Местные города – настоящие бастионы.

ОТНОШЕНИЯ С ГРУППИРОВКАМИ

Статистика отношений с той или иной группировкой указана в соответствующем разделе журнале. Конфликты и перемирия вызываются тем или иным поворотом сюжета. Однако испортить взаимоотношения можно совершенно случайно. Например, на большой скорости натолкнуться на грузовик соответствующей организации или зацепить его в бою. Уладить конфликт разрешается, как правило, в баре, где за 10–15 процентов от твоего текущего капитала обиженная сторона пойдет на мировую.



ПО ГОРАМ, ПО ДОЛАМ

Свобода передвижения подразумевает открытие собственных маршрутов. Невидимые стены встречаются, но довольно редко. В большинстве случаев можно срезать длинную петлю или виртуозно преодолеть озеро. Почти все доступные средства передвижения можно назвать внедорожниками – они отлично преодолевают холмы и горы. Особенно удобно таким образом уходить от погонь. Заберись на утес и далее гони в произвольном направлении. Противник просто за тобой не уследит.



ро, но никто не запрещает торговать оружием. Почти что каждый уничтоженный оппонент оставляет целую и невредимую пушку. Собери самые приличные образцы – и вперед, цена на «крутые стволы» обычно стабильная, особенно в небольших поселениях. Основной тормоз для торговли в мире игры – чересчур малая грузоподъемность машины. Стартовый «Вэн» перевезти толком ничего и не может, однако модернизация кузова увеличит его объем, а грузовики более высокого класса подходят для этого еще лучше. Не забывай: ты должен накопить не миллионы, но достаточную сумму для выживания, ремонта и покрытия непредвиденных расходов.

АВТОПАРК

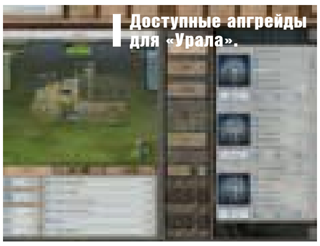
Шокирующее разнообразие в данном пункте отсутствует, что лишь облегчает нашу жизнь. «Вэн» необходимо оснастить по полной программе. Поставь все самое лучшее (читай – дорогое), много денег на это не потребуется, зато поможет заработать дополнительные средства. Молоковоз воспринимать всерьез не стоит. Это далеко не лучший вариант – апгрейды встанут в копеечку, а к моменту его приобретения денег все еще будет сильно не хватать. Желательно дожить до «Урала»: куда более удобный и практичный вариант, на эту машину вдобавок можно установить приличное оружие. Когда по сюжету ты доберешься до Оракула, мощных и дорогих «игрушек» (в том числе и лишних) окажется предостаточно – верный способ сэкономить и хорошо заработать. БелАз, несмотря на мощь и величие своего реального прототипа, далеко не лучшее средство передвижения. Его габариты впечатляют, но он слишком хрупок. Ремонт этой махины недешев, а life-bar чуть больше, чем у «Урала». Таким образом, рекомендую прокачивать именно последний упомянутый агрегат, а по накоплению кругленькой суммы пересесть на «Миротворца» – подлинного разрушителя.



авре.

БОИ

Песочные войны в начале игры брать в расчет не будем. Особо хитрить не получится, ибо оружие преимущественно однообразное и слабое. С появлением ракетных и плазменных установок стоит использовать тактические приемы. Напомню, что сила противников растет пропорционально твоей. Даже апгрейд оружия увеличивает мощь неприятеля, что способно доставить немало хлопот. Конечно, никто не запрещает ремонтироваться на каждой заправке, однако можно обойтись и без этого. На равнинной местности особо не развернешься, придется крутиться волчком, постоянно нарезать круги, нанося атаки сзади или с боков. Чрезвычайно эффективны столкновения: развей приличную скорость и протарань кузов оппонента. Ты, правда, тоже получишь повреждения, но они будут во много раз меньше вражеских.



Доступные апгрейды для «Урала».





Бой явно выдался тяжелым.

В горной местности реально вообще оставаться целым и невредимым. Не забывай про минометы и плазменные ружья. Итак, как только ты завидишь на радаре красные точки, сбавляй скорость и заезжай на один из склонов. Сделать это просто, ведь и Молоковоз способен взбираться на почти что отвесные уступы. Осмотрись, выбери позицию, с которой тебя будет трудно заметить. Особенно хороши орудия артиллерийского типа. С их помощью можно несколькими залпами разделаться с ничего не подозревающим врагом. Идеальны плазменные образцы, мгновенно испепеляющие жертву. «Молот Тора» – идеальный вариант, после приобретения этого оружия ты станешь практически неуязвимым. Сам понима-



Водные процедуры.

ешь, что лучше всего использовать указанные орудия в комплексе, атакуя ими одновременно. Модернизируя очередной грузовик, посмотри, сколько слотов для пушек в нем предусмотрено. Я думаю, не стоит объяснять разрушительную силу четырех ракетных залпов.

СЮЖЕТНЫЕ КОЧКИ

БОЛОТО

Как только ты подъедешь к болоту, герой скажет, что пересечь его не получится, дескать, опасно. Необходимо найти старика Гомера (в одном из северо-восточных поселков), который расскажет о своих приключениях и заодно посоветует способ преодоления топи. Возвращайся на то же место – теперь мы запросто минуем его вброд.

КРАН

Первый босс, как оказалось, почти не опасен, ведь угадать траекторию падения бочки можно заранее. Подберись к нему на достаточно близкое расстояние и в момент поднятия груза начинай беспрерывно стрелять по бочке, пока она не взлетит на воздух. Достаточно уничтожить четыре штуки.

ЗАВОД

Оракул попросит принести два артефакта, но на своей машине ты не сможешь проникнуть на территорию завода. Двигайся обратно по рельсам до шлагбаумов и заверни направо, затем налево в сторону дерева. Вскоре ты найдешь искомое за ограждением.



Первый артефакт для Оракула.



Стреляем по бочке, как только кран ее поднимет.

АРТЕФАКТЫ

Поворачивай в трубу, доберись до затопленных участков, поверни направо, затем еще раз в том же направлении. Слева располагается небольшая щель – ты окажешься внутри периметра. Разыщи часть кирпичной трубы рядом со зданием, там и лежит нужный тебе артефакт. Затем найди большую наклоненную полосатую трубу. По плитам заберись в нее, а в конце этого своеобразного тоннеля ты попадешь на железнодорожное полотно. Справа расположены два депо, тебе нужно в левое. Обогни его через дыру в стене – второй артефакт лежит рядом с ящиками.

ОРАКУЛ

Чтобы чувствовать себя более-менее защищенным, крайне желательно приобрести «Миротворец». Причем вовсе необязательно оснащать его максимально – средних кабины и кузова достаточно. Обзаведись «Молотом Тора» (желательно не одним), несколькими пулеметами и «Слоном». В начале боя, пока Оракул будет высаживать помощника, давай залпы из энергетических орудий – враг должен потерять около половины «жизни». После этого нужно избегать использования энергетических пушек. Ввиду маневренности босса попасть по нему проблематично. Главное – не стоять на месте, постоянно двигаться и вести основной огонь из пулеметов. Вскоре неприятель потеряет крыло и перестанет атаковать. Все в твоих руках.



Апартаменты Оракула скромными не назовешь.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

ОКО ГОСПОДНЕ

Текст: Борис Соколов

В *Knights of the Temple 2* можно играть по несколько раз, и каждая попытка, скорее всего, будет отличаться от предыдущей. Виной тому нелинейное развитие сюжета плюс слишком большой соблазн выполнить один из побочных квестов. А ведь последние способны закрутить совсем иной водоворот событий. В этой статье мы уделим внимание прохождению только основных миссий, а также рассмотрим некоторые вещи, связанные с характеристиками и умениями главного героя.



FAQ

Q Где я могу раздобыть всякие полезные предметы?

A Опустошай встречающиеся на пути сундуки (а в некоторых – яйца) и почаще обращайся к торговцу.

Q Почему в начале игры я бегаю по улочкам и трачу кучу времени на пустопорожний треп?

A Ничего здесь не поделаешь – такова воля разработчиков. Потерпи, реальные сражения начнутся позже.

Q Говорят, в игре есть какая-то «пьяная дуэль»?

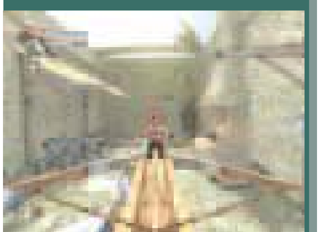
A Совершенно верно. На острове пиратов можно принять участие в этом конкурсе. Ты в поддатом виде стреляешь из арбалета по расположенному на голове девушки яблоку. После каждого попадания тебе наливают очередную чарку, чтобы дрожь в руках стала еще сильней.

Q А есть ли помимо основных заданий второстепенные?

A Конечно есть. Существует 18 миссий, которые откроют дополнительные территории и новых персонажей.

Q Как я могу ознакомиться с второстепенными квестами?

A Все очень просто: они отмечены на карте. Просто отдай капитану приказ плыть в нужное тебе место.



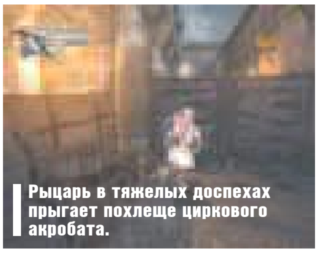
Прохождение основных миссий

Чтобы закрыть Врата Ада, необходимо собрать три артефакта. Первый – Око, второй – Огненный Меч, третий – Руна. Находятся они в городах Сирмий, Илгар и Юзра. Что ж, собирай доспехи и немедленно отправляйся в путь с верным шкипером Франческо де Лама.

ПОРТ СИРМИЙ (THE HARBOR OF SIRMIUM)

В библиотеке монастыря Бирки главный герой обнаружил упоминание о местонахождении первой реликвии, которая поможет закрыть первые врата. Называется она Пылающее Око. Артефакт спрятан в древнем римском городе, который вот уже несколько лет скрывается от людских глаз под пеленой вечного проклятья.

Ты оказался на пристани римского города. Местный народ выкашивает какая-то неведомая болезнь. Пройди чуть вперед, чтобы открыть стоящий слева от бочек ящик с картой местности – она поможет не теряться в закоулках и четко представлять, где находится тот или иной нужный тебе персонаж. В будущем не забывай проверять различные комнаты и темные углы на предмет наличия в них ящиков с полезными вещичками. Лишние оздоровительные снадобья или деньги, согласись, никогда не помешают.



Рыцарь в тяжелых доспехах прыгает похлеще циркового акробата.

Пройди вглубь города и перелезь через деревянную стену. Обрати внимание на стоящего поблизости странного типа с кинжалом в руке – позже тебе придется иметь с ним дело. А пока открой охраняемую двумя римлянами большую дверь. За ней скрывается проход на главную улицу. В восточной части города около статуи Марсу расположены покои местного судьи Малия (Malius). Просто пообщайся с ним на нейтральную тему. Расспроси, как обстоят дела, откуда взялась эта странная болезнь и так далее. После этого возвращайся на улицу.

Найди в юго-восточной части города торговца по имени Эпиманий (Epimachus). Пройдоха умудряется каким-то чудесным образом покидать закрытую территорию и привозить свежий товар, но тебе свои секреты он не выдаст. Впрочем, тебе это знать и не нужно. Лучше расспроси его о какой-нибудь работенке. Торговец попросит выбить долг из живущего около порта Каспия (Caspius). Перелезь через стоящую поблизости стену и отвори расположенную справа дверь. Ты войдешь в дом слепого старика Петрия (Petreus). На незрячего бедолагу обрушилось еще одно несчастье: недавно умерла его дочь, и какой-то негодяй украл единственное воспоминание об усопшем чаде – ожерелье. Пообещай старику раздобыть это украшение.



Вора можно и убить, но делать это крайне нежелательно.

Направляйся в западную часть города, где живет должник Каспий (Caspius). Выбей из него всю сумму – 100 сестерций. Подойди к тому месту, где стоит странный тип с ножом по имени Кальдоний (Caldonius), – это он украл ожерелье. Но просто так вернуть нужную вещицу не получится. Негодяй отдаст похищенное имущество только в обмен на продовольственный паек. Держи путь в сторону покоев Малия. Попроси у него законно полагающийся гостю паек. Судья рад дать тебе еду, но потребует взамен соблюсти чистую формальность – получить от одного из уважаемых жителей города рекомендацию. За ней следует идти к торговцу Эпиманию. Отдай ему выколоченные из должника деньги, положи в карман причитающуюся за честно выполненную работу долю и невзначай попроси его дать рекомендательное письмо.



В этом мире многое строится на доверии.

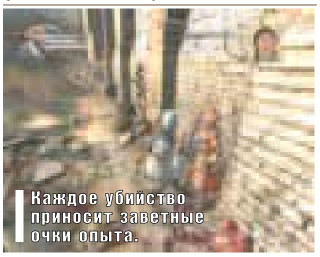
Отдай Малию рекомендательное письмо и получи взамен паек. Теперь иди к Кальдонию – сделка есть сделка. Возврати ожерелье слепому старцу Пет-

рию и спроси у него, каким образом можно проникнуть в храм. Собеседник будет отнекиваться, но все-таки откроет тайну и вручит тебе ключ от решетки. Заверни за угол дома судьи Малия и отвори вход в подземелье. Возьми в руку факел, иначе ты не увидишь ни зги. Все время иди по коридору, а на развилке поверни направо. Поднимись по лестнице наверх. Загляни в столовую, где один из служителей поклоняется женщине-призраку. После просмотра видеоролика подойди к столу и обрати внимание на листок с правильным местоположением специальных символов. Вернись к стене и проделай с дисками следующие манипуляции: первый диск поверни один раз, второй – три раза, третий – два раза, а четвертый только один раз. Теперь реликвия под названием Пылающее Око в твоих руках, осталось лишь найти обратный путь.


Так вот ты какое, Пылающее Око!

Начнется землетрясение. Дальше все очень просто: иди в ту сторону, откуда на тебя прут противники. Разумеется, всех их надо отправить на тот свет. Обвалившийся пол можно обойти через соседние комнаты. В самом конце ты доберешься до кладовки с узким окном. Через него вылезай на улицу и беги к причалу.

ПИРАТСКИЙ ОСТРОВ ИЛГАР (SIEGE OF YLGAR)


Каждое убийство приносит заветные очки опыта.

Не успеешь ступить на землю, как тут же станешь свидетелем жестокой сечи – армия сарацинов штурмует стены пиратского города. Дойди до ворот и не дай противникам пробиться через это стратегически важное направление. Теперь топай вдоль стены. Около горы с обломками пришвартован корабль. Запрыгни на него, а затем по канату перелезь на другую пасудину. Поднимись по лестнице на землю, уничтожь еще одну порцию врагов, после чего разбей деревянные конструкции тарана.

К сожалению, все твои старания прошли даром. Сарацины все-таки ворвались в город. Иди по извилистым городским улочкам. По пути уничтожай деревянные препятствия и многочисленных врагов, которые мешают твоему продвижению. Также не забывай освобождать запертых местных жителей и подбирать полезные в хозяйстве предметы. В конечном итоге ты пробьешься к главной улице. Убей противника-великана.

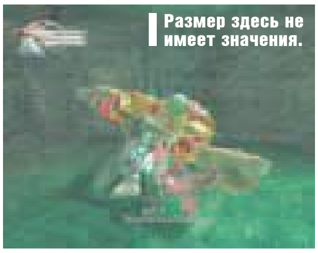

Седина в бороду, бес в ребро.

Во время пирушки найди в кабаке старого пирата по имени Захариас (Zacharias). Поболтай с ним о таинственном острове. На первых порах он будет ломаться как барышня, а потом согласится на твои условия, но потребует взамен победить его в состязании на меткость стрельбы из арбалета. Первые два выстрела пирата будут точны, а вот в третий раз он промахнется. Так что – лови момент! После этого покинь кабак и вернись к шкиперу.

ОСТРОВ МЕРТВЕЦОВ (ISLAND OF THE DEAD)


У местного лесхоза наступил отпуск.

Разруби мечом бурелом и через туннель держи путь в сторону скалы. На безопасном расстоянии перестреляй из арбалета трех великанов. По камням забирайся наверх, чтобы прочитать две наскальные надписи. Лучше всего двигаться справа налево. После того как ты увидишь вторую надпись, по камням заберись еще выше и нырни пещеру. Иди вперед, пока под тобой не рухнет пол. Оказавшись внизу, на развилке поверни направо. Теперь придется с боем прорываться через лабиринт из маленьких комнат. Уничтожай мертвяков и в конце каждого участка дергай за рычаг, дабы открыть следующую дверь. Такую незатейливую операцию придется выполнить несколько раз, пока ты не окажешься в большом помещении.


Размер здесь не имеет значения.

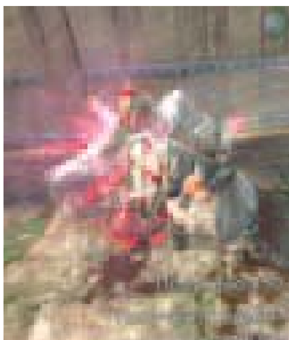
Убей огромное чудовище и забери первый кристалл. Дерни за рычаг. Иди в коридор, который раньше прикрывала тяжелая решетка, пробивайся вперед. Выстрели из арбалета в висящую под потолком зеленую сферу, сразись с очередной группой живой мертвечины и дерни еще за один рычаг. В следующей пещере расстреляй из арбалета несколько зеленых сфер и забери второй кристалл. Ныряй в открывшийся коридор. Убей трех скучившихся великанов и дерни за расположенный около двери переключатель. Пулей пролети по парящим в небе зеленым плитам.



Разбей мешающие пройти колонны и выйди в центр зала. Одолей гигантского паука. Достань из раковины черную жемчужину. Разнеси еще несколько колонн, чтобы пробраться к туннелю. Пройди вперед и из арбалета уничтожь висящую под потолком зеленую мерзость. Выходи в большую комнату. Убей всех мертвецов и установи добытые кристаллы в специальные ячейки в трубах.

ИЗ РУК В РУКИ

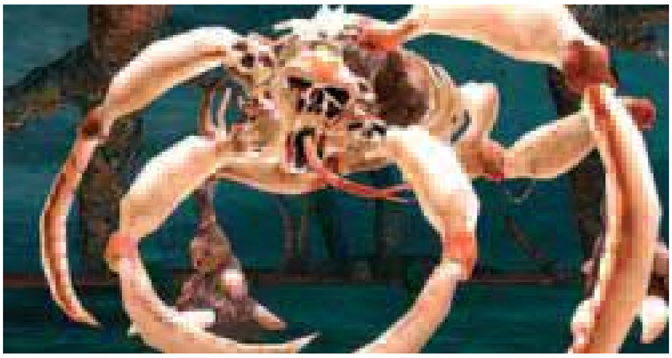
Первая часть игры называлась ***Knights of the Temple: Infernal Crusade*** и разрабатывалась в недрах известной шведской компании **Starbreeze Studios**. На ее счету находятся два хитовых экшена – ***Enclave*** (отличное фэнтезийное рубилово) и ***Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*** (этот проект можно смело называть лучшей «игрой по лицензии»). Право создавать продолжение «Тамплиеров» почему-то перешло в руки менее знаменитой студии **Cauldron**. Разработчики добавили в сиквел полноценный сетевой режим, но при этом значительно сократили продолжительность одиночных миссий.



ПОЧТИ КАК МУШКЕТЕРЫ. ТОЖЕ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Главный персонаж в ***Knights of the Temple 2*** остался прежним. Зато со времени действия прошлой части минуло аж 20 лет. Европе в очередной раз угрожает наступление вселенского кошмара, поэтому пожилой рыцарь ордена Тамплиеров по имени Поль де Рак вновь надевает на себя тяжелые латы, берет в руки щит и меч и вешает за спину арбалет. Как и раньше, основная цель игры – это борьба с демоническими силами ради служения Господу.


В темных коридора меч приходится менять на зажженный факел.





Вновь на твоем пути встало огромное чудовище. Будь предельно аккуратен: попасть под его язык – смерти подобно. А еще эта зараза плюется какой-то странной жидкостью. Отруби гаду все конечности и заполучи второй артефакт – Огненный Меч.

ГОРОД САРАЦИНОВ ЮЗРА (YUSRA)

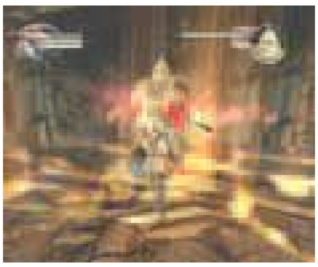

Порт завален многочисленными ящиками.

Спустись с корабля, обогни стену города и пройди через ворота. Все время держи путь вперед, пока не увидишь порожки. Поднимись по ним и пройди вглубь рыночных рядов – около небольших ворот стоит человек в красном. Зовут его Юзиф (Yusif) и уж больно ему не по душе твой независимый нрав... Очнешься ты в тюрьме. Открой противоположную от себя дверь – убей двух охранников и забери лежащие в левой части комнаты ключи. Дойди до развилки с двумя рычагами в стенах – дерни за правый. Все время двигайся по прямой, сражаясь с многочисленными врагами, и открывая двери. Постепенно ты окажешься в самом низу. Заветный ключ спрятан в камере, возле входа в которую развевается окровавленная занавеска, а внутри к стене прикован один из узников.




В руках у главного героя самое мощное оружие в игре.

Уже знакомой дорогой поднимись наверх к тому месту, где в стене было два рычага. Теперь ты можешь отворить другую дверь. Пройди через коридор (охранники не представляют большой опасности) и сразись с великаном. Теперь надо решить небольшую задачку. Прокрути утопленные в пол диски так, чтобы фиолетовые кружки сошлись вместе на самом верху (если бы это был циферблат часов, то тебе потребовалось бы срочно устроить полночь). Зайди на платформу подъехавшего лифта.



Сражение с главным противником – не из легких. Борись до тех пор, пока под ногами не обвалится пол. Чудовище начнет падать вниз. Ты, тем временем, скачи по плитам и стреляй из арбалета в открытую рану на животе врага. Будь предельно аккуратен – если у тебя закончатся стрелы, то ты не сможешь пройти этот уровень. После сражения вылезай из подземной тюрьмы на улицу и по крышам (идти по земле опасно для здоровья) скачи до пристани. Убей появившегося на пути великана. Разнеси завал из ящиков. Теперь можешь смело запрыгивать на корабль.

ОСТРОВ С ПЕРВЫМИ ВРАТАМИ (ISLAND OF THE FIRST GATE)

Дорогу преградят три призрака и потребуют за проход. Цена зависит от того, сколько душ ты загубил по ходу игры. Впрочем, зачем тратить деньги, если все можно решить при помощи меча? Поднимись на вершину скалы, подойди к воротам и вставь в специальную полость Руну. Механизм запускается просто – ударь по нему мечом один раз. Поднимайся наверх горы по настилу из бревен. Дерни рычаг и пулей спускайся вниз, чтобы успеть забежать в пещеру до закрытия решетки.


Как только дернешь рычаг, стремглав беги к пещере.

Подойди к обрыву. Дождись момента, когда перед тобой появится яркая небесная дорожка, теперь иди в логово дьявола. Одолеть рогатого довольно просто – нужно лишь выстрелить из арбалета в красный, синий и желтый кристаллы рядом с пентаграммой. Теперь добей врага при помощи огненного меча.


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредитной картой
* Игру доставят в день заказа
Quake 4
$79 .99
Resident Evil 4
$52.99
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
$65.99
PlayStation 2 (Slim)
$189.99
GameCube
$139.99
Xbox
$279.99
PSP
(EURO) VALUE PACK
$269.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

КОДЫ



Восточный фронт: Неизвестная война

Чтобы получить возможность открывать консоль, в файле “config.ini” добавляем строчку “bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)”. Во время игры нажимаем «~» (тильду), вводим “sv_cheats 1”, после чего можем набирать нижеизложенные читы:

- g_fly 1 – включить режим полета (0 – выключить);
- cl_showinfo 1 – показывать FPS и дополнительную информацию (0 – не показывать);
- g_noclip 1 – режим прохождения сквозь стены (при включенном режиме полета);
- game_godmode X – бессмертие, где X – текущее значение здоровья;
- game_godmode 0 – отключить неуязвимость;
- addwpn ? – вывести список оружия;
- addwpn X – добавить или перезарядить указанное оружие;
- suicide – самоубийство;
- map X – загрузить указанную карту;
- g_developer 1 – включить режим отладки;
- emotion_ctrl s e 100 – полная энергия щита;
- damage Player -X – добавляет указанное количество очков здоровья.

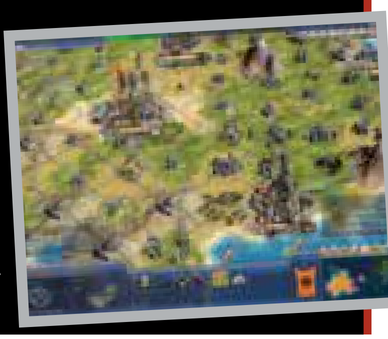
Civilization 4

Учти, использование кодов будет отражено в статистике!
В директории игры открываем любым текстовым редактором файл Civ4Config и начинаем шаманить. Находим строчку «CheatCode = 0» и меняем ее на «CheatCode = chipotle». В самой игре открываем консоль клавишей «~» (тильда) и вводим команду «game.toggledebugmode». Тем самым мы активировали следующие читерские комбинации:

- SHIFT+T – открывает меню читов
- CTRL+SHIFT+Левый клик – в указанное курсором место будет добавлен город или юнит
- CTRL+D – меню отладки
- CTRL+4 – получить 1000 золота
- CTRL+W – открыть редактор карт
- CTRL+»+» – повысить уровень выбранного юнита

Следующие комбинации срабатывают только в том случае, если ты выбрал курсором город:

- SHIFT+»+» – добавить 1 пункт к населению
- CTRL+»+» – добавить 10 пунктов к культуре
- «+» – немедленно завершает любой процесс строительства

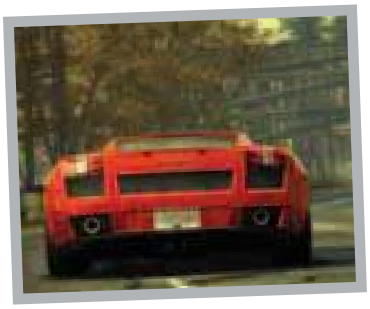


Need for Speed: Most Wanted

Коды вводятся в меню на экране “Click to Continue”:

- burgerking – дополнительная гонка Challenge;
- castrol – получить Castrol Ford GT.

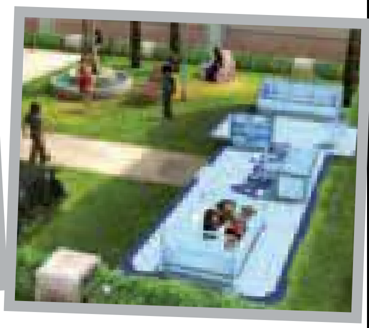
Кстати, если на твоем компьютере проинсталлирована ***Need for Speed: Underground 2***, то в начале карьеры ты получишь дополнительные 40.000$.



The Movies

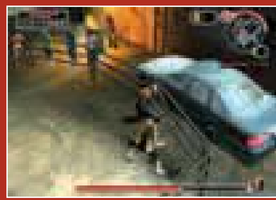
Чтобы получить возможность выбирать любую декаду в режиме Sandbox, проводим нехитрые манипуляции в реестре:

1. В меню «Пуск» выбираем команду «Выполнить».
2. В появившемся окошке набираем «regedit».
3. Отыскиваем ссылку на игру: HKEY_CURRENT_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\TheMovies.
4. Переходим к пункту «The Movies», включаем опцию «Allow Any Decade».
5. В окошке «Value Data» меняем ноль на единицу.
6. Закрываем реестр, входим в игру и наслаждаемся широким временным выбором.



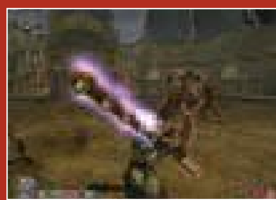
EASTER EGGS

CRIME LIFE: GANG WARS



Легкие деньги
Ломай телефонные и парковочные аппараты, чтобы получать дополнительные деньги. За каждый таксофон ты получаешь 10$, а за каждую парковочную установку – 3$.

FABLE: THE LOST CHAPTERS



Бесконечные серебряные ключи
Первым делом надо раздобыть лопату и получить задание Hobbe Cave Quest. Отправляемся в Rose Cottage и заходим в круг цветов возле дома. Копаем, отыскиваем серебряный ключ и 500 золотых. Сохраняем статус героя (во время прохождения квестов возможен только hero save), после чего сразу загружаемся. На этой же клумбе снова должен быть зарыт ключик и полтысячи монет! Повторяй процедуру, пока не надоест. Правда, учти, что при этом тебе добавляется отрицательная карма.

Обсидиановый топор
Простейший способ раздобыть мощное оружие на первых порах – отправиться в Oakvale. Говорим с мужиком, который выдает задание Chicken Competition Quest, затем общаемся с пиратом. Копаем в указанном призраком месте, отдаем деньги его жене, после чего раскапываем могилу. Находим топор и немного денежек.

Продолжая продолжать
Ты можешь продолжить свои странствия по миру Fable даже после убийства Джека. Правда, для этого тебе придется обождать, пока закончатся титры – а это почти что 10 минут (если промотаешь их, окажешься в главном меню!).

«Попрошу не выражаться!»
Если, открывая демоническую дверь в Witchwood Stones, на камнях «набрать» SHIT вместо HITS, откуда ни возьмись, появятся два оборотня и набросятся на нас. Видимо, это месть оскорбленного демона.

АЛЬФА: Антитеррор – Мужская работа

Коды необходимо вводить непосредственно в игре – после расстановки бойцов и первого хода. Вызываем консоль нажатием «~» (тильды) и прописываем:

- cheater on – включить режим читов;
- heal gru_A X – добавить указанному герою сколько-то очков здоровья, где A – это порядковый номер бойца, а X – количество очков здоровья. Например, «heal gru_1 100»;
- gainxp X – получить указанное количество опыта.



25 to Life

Необходимо отыскать файл easy.var в директории ...\25 to life\data\var и снять с него статус "read-only" («только для чтения»), после чего запустить любым текстовым редактором типа «Блокнота».

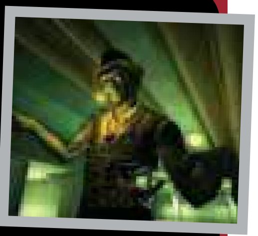
Находим строчку "AI2PlayerDamage 0.14" и меняем значение 0.14 на 0. Сохраняем изменения. Теперь враги будут наносить герою соответствующий урон, правда, только на сложности игры "Easy".



Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

В директории с приложением «stubbs.exe» создаем файл «init.txt». Туда следует прописать пару строчек, после чего сохранить изменения и запустить игру:

- cheat_deathless_player 1 – бесконечные жизни (не путай с бессмертием);
- cheat_infinite_ammo 1 – неограниченное количество патронов.



World Racing 2

Вводи следующие пароли в качестве названия профиля, чтобы получить энное количество местных буказоидов:

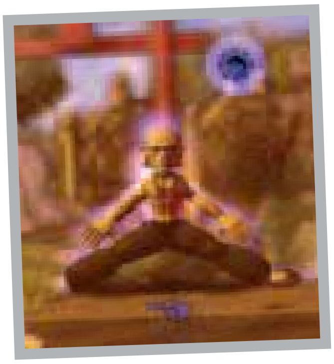
- Visa – 1.000 у.е.
- MASTERCARD – 10.000 у.е.
- EC – 100 у.е.
- AmEx – 100.000 у.е.



Rag Doll Kung Fu

Хочешь открыть все, что только можно? Тогда лови нашу инструкцию!

Во время прохождения первого уровня напечатай "I like sticky rice" (без кавычек) и нажми "Enter". Мастер ответит "In that case let's unlock everything". Отправляйся в главное меню – ты должен получить доступ ко всем фишкам.



Age of Empires III

Во время игры нажимаем "Enter" и прописываем следующие читы:

- A recent study indicated that 100% of herdables are obese – Откормить всех зверушек на карте;
- Give me liberty or give me coin – 10.000 монет;
- Medium Rare Please – 10.000 еды;
- <censored> – 10.000 леса;
- Nova & Orion – 10.000 опыта;
- X marks the spot – открыть всю карту;
- tuck tuck tuck – получить огромный хот-род;
- Ya gotta make do with what ya got – получить Mediocre Bombard;
- Speed always wins – включить 100x показатели строительства/собирательства;
- this is too hard – победить в однопользовательском режиме.

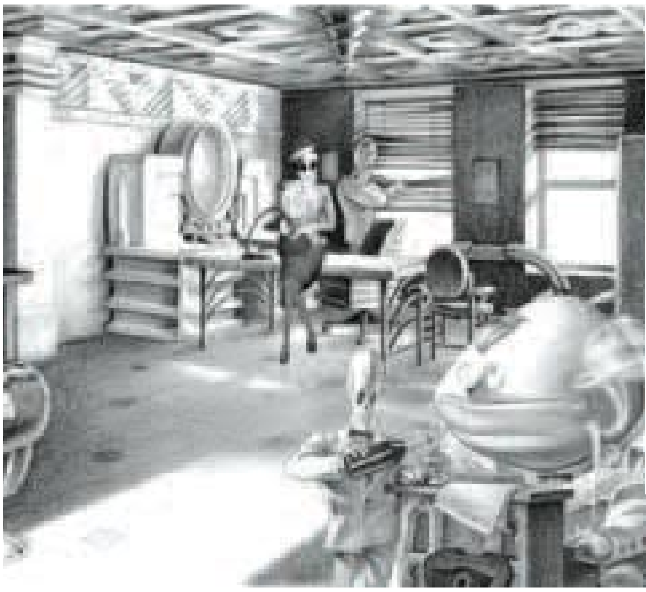


СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Недавно задумался, правильно ли я веду рубрику «Ретро»? Рассказываю о золотых играх прошлых лет, расхваливаю их достоинства и совершенно не задумываюсь над вопросом: станет ли сегодня кто-нибудь в них играть? Нет, правда, кому охота связываться со старьем, когда кругом такое изобилие новоиспеченных хитов и просто качественных проектов? Кто будет возиться с программами типа DosBox, чтобы запустить под Windows XP первую часть *Monkey Island* и ужаснуться графике начала 90-х годов прошлого века?! Даже если ты не привередлив, есть еще одно но – игру никогда не переводили на русский. Играть же в Monkey Island без знания английского (или даже зная язык на среднем уровне) – значит, убить весь кайф от прохождения.
Неужели все, что я делаю в рамках рубрики «Ретро», напрасно? Неужели она не выполняет своей цели – напоминать бывалым геймерам часы чистого счастья, что они провели за играми *X* и *Y*, и убедить подрастающее поколение дать X и Y еще один шанс.
После недели депрессии я решил перестать мучить себя сомнениями. Вот тебе адрес моей электронной почты: nemezido@gmail.com.
Найди минутку – накатай письмо Гусеву. Расскажи, что тебе нравится в рубрике «Ретро», а что откровенно бесит. Не забудь выдвинуть трех кандидатов в ревью-отсек: *Quake, Little Big Adventure, Rayman* или что там тебе нравилось...
Пока ты обдумываешь свое письмо, предлагаю вместе вспомнить чудесный квест *Grim Fandango.* Игра вышла восемь лет назад и за эти годы не потеряла своего очарования. Она симпатична, умна, местами забавна и дружит с XP без посредников.

Иван Гусев,
ведущий рубрики





ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
РАЗРАБОТЧИК
LucasArts
ОБЬЕМ
2 CD
ДАТА ВЫХОДА:
1998 год

GRIM FANDANGO

ДЕНЬ МЕРТВЕЦОВ

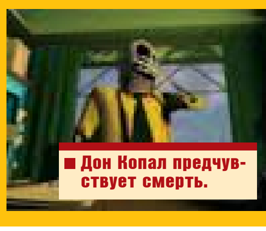
В декабре прошлого года я по делам оказался в славном городе Сан-Диего, штат Калифорния. Мегаполис с полуторамиллионным населением располагается в 15-ти минутах езды от Мексики. Прогуливаясь по Старому городу – кварталу, предназначенному для туристов, – я попал в маленький мексиканский магазинчик. На секунду мне стало жутковато – магазин был полон кукол и статуэток мертвецов. Фигурки с нарисованными скелетами лежали в картонных гробиках, стояли перед свадебным алтарем, ехали в игрушечных автомобилях. Продавец, заметив мое смятение, спросил, знаю ли я о Dia de los Muertos, мексиканском празднике мертвых.
– ***Grim Fandango***, – коротко ответил я.

РОМЕРО НЕ ПРИ ДЕЛАХ

Если, услышав словосочетание «День мертвецов», ты вспоминаешь кровавый ужастик **Джорджа Ромеро** (George Romero), ты ничего не знаешь о Grim Fandango. Праздник-парад усопших не имеет никакого отношения к зомби. Надо заметить, мертвяки в представлении мексиканцев довольно миловидны. Да, у них нет плоти и пустые глазницы, но никто не сможет отказать им в мрачном обаянии. Не устоял и **Тим Шефер** (Tim Schafer), создатель Grim Fandango. Сюжет этой адвенчуры разворачивается в Стране мертвых, куда переносятся души людей после смерти, и почти все действующие лица выглядят, как те фигурки из мексиканского магазинчика в Сан-Диего. Однако праздник мертвых – не единственный источник вдохновения Шефера. Мир его игры сильно напоминает Америку 40-х годов, а сюжет Grim Fandango интонационно близок мрачным детективным историям, которые кинокритики относят к жанру «нуар». Помнишь черно-белые картины с **Хамфри Богартом** (Humphrey Bogart) в главной роли? А детективы про частного сыщика Филипа Марлоу? Вот это и есть noir.
Смешав все вышеназванные ингредиенты в дикий кок-

СМЕРТЬ В МИРЕ МЕРТВЫХ

Несмотря на то, что все герои *Grim Fandango* мертвы, здесь могут и убить. Окончательная и бесповоротная смерть наступает в результате «прорастания» – зеленые побеги окутывают скелет, и вскоре мы наблюдаем лишь сорняки. Такая неприятная история приключилась, например, с Доном Копалом, директором Департамента мертвых.



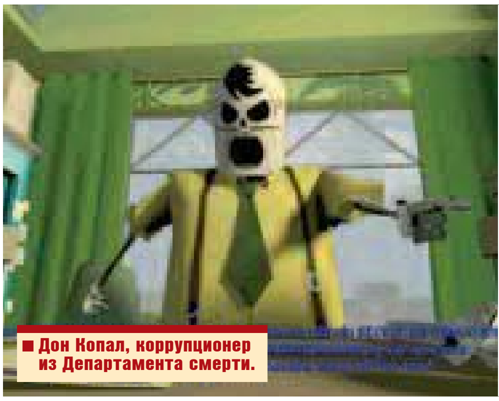
Дон Копал предчувствует смерть.



Вторая смерть Мэнни Калавера.



Похоже, Мече не рада Мэнни...



■ Дон Копал, коррупционер из Департамента смерти.



■ Глоттис постоянно совершенствует свою «тачку».

тейль, Тим Шефер приготовил Grim Fandango. Не желаешь попробовать?

ТУР НА ТОТ СВЕТ

Главного героя Grim Fandango зовут Мануэль «Мэнни» Калавера и он мертв, как трухлявое бревно, или кусок проволоки, или... в общем, мертв. В городе Эль Марро, что находится в восьмом круге царства усопших, живых как-то не наблюдается. Лишь раз в год, в день мертвых, жмурики отправляются в «Мир тех, кто еще не», навестить родственников. Но у Мэнни дела поважнее – в какой-то забегаловке случилось массовое отравление. А поскольку Калавера работает турагентом в Департаменте мертвых, его задача – принять души умерших и отправить их в Девятый, последний и самый славный круг царства усопших. Страна мертвых не так уж сильно отличается от Страны живых. Здесь тоже есть грязная работа, и кто-то должен ее делать. Уж не знаю, что там Мэнни натворил за свою жизнь, однако ему заказан путь в Девятый круг, пока он не отработает долг перед обществом. Вот Мэнни и вкалывает провожатым с одного света на другой. Поступки людей переводятся в некий эквивалент валюты Страны мертвых, и чем праведнее жил человек, тем больше у него на счету. Святоши попадут в Девятый круг на роскошном экспрессе всего за четыре минуты, а грешники пойдут туда своим ходом, и еще неизвестно, дотопают ли – на том свете, знаешь ли, тоже небезопасно. Мэнни не везет – все его клиенты оказываются законченными подонками, которым нельзя продать ничего, кроме дорожного посоха с компасом. Постепенно до него доходит – кто-то в Департаменте мертвых жульничает и выдает билеты на Девятый экспресс не тем людям. Когда безгрешной красавице Мерседес «Мече» Коломар достается проклятый посох, Калавера задумывается всерьез, и тут... его увольняют. Мэнни отправляется в путешествие по Стране мертвых, чтобы найти Мече и добиться торжества справедливости.

ЖИВОЙ МЕРТВЫЙ МИР

В компьютерных играх такое случается сплошь и рядом: виртуальные вселенные, населенные людьми, на проверку оказываются мертвыми. У Шефера все получилось наоборот. В Grim Fandango он рассказал про Страну мертвых, но его мир оказался живым и ярким. На мой взгляд, именно в этом выражается подлинное мастерство игродела. Создавать вселенные с собственными законами и правдивой внутренней логикой – вот высший пилотаж. Сообщения о смерти приходят к турагентам Департамента мертвых по пневмопочте? О'кей, запомнил. Одних покойников нужно отправлять в Девятый круг пешим ходом, а других – паковать в гробы и заливать раствором? Что ж, спасибо за полезную информацию.
Земля мертвых существует по своим правилам, и ты считаешь их разумными и подчиняешься им. Наверное, поэтому головоломки в Grim Fandango так хороши. Они, в принципе, не сильно отличаются от тех,

В Grim Fandango Тим Шефер рассказал про Страну мертвых, но его мир получился живым и ярким

УПРАВЛЯЙ МЕЧТОЙ И НЕ ЗЛИСЬ



■ Иногда Мэнни попадает в лифт только с третьей попытки.

Единственная беда *Grim Fandango* – это управление. Игра не поддерживает мышь, предпочитая клавиатуру или геймпад. Компания **LucasArts** впервые опробовала новую систему управления, пришедшую на смену традиционной point'n'click, и что-то там у мастеров не сложилось. Мэнни Калавера передвигается по замысловатой траектории, часто натыкается на углы и даже застревает. Камера для пущего недовольства геймеров зачастую выбирает настолько неудачные ракурсы, что трудно понять, куда идти и что делать.



■ Кстати, музыка в Grim Fandango превосходна!



■ В Стране мертвых тоже бывают похороны.



■ Экспресс номер 9 – мечта любого покойника.



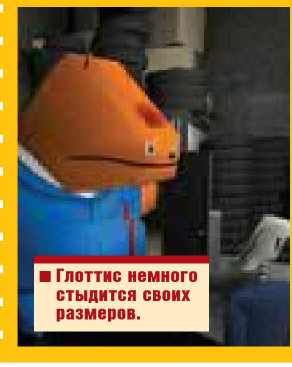
■ Эта сцена явно навеяна фильмами в стиле «нуар».





ОБЕЗБАШЕННЫЙ ГЛОТТИС

Grim Fandango **пропитана юмором, и, тем не менее, это серьезная, местами мрачная игра. За комедийный фактор отвечает не главный герой Мэнни, а его приятель, огромный демон Глоттис. Глоттис – первоклассный механик, но простофиля по жизни. Как-то раз в приступе пафоса он даже вырвал у себя сердце, причинив Мэнни немало хлопот.**



■ Глоттис немного стыдится своих размеров.

что ты разгадывал в других адвенчурах, но извращенная логика мира усопших придает задачкам особый... кх-м-м... колорит. Например, в Департаменте мертвых идентификация сотрудников производится не по отпечаткам пальцев, а по зубам. Поэтому, когда организации революционного толка требуется доступ к компьютерной сети Департамента, Мэнни приходится придумать способ сделать отпечаток своих зубов.

ХОРОШЕГО ПОНЕМНОГУ

Grim Fandango заслуживает всяческих похвал. Это была первая игра компании **LucasArts** с использованием трехмерной графики, и даже сейчас «картинка» выглядит очень и очень хорошо. В игре использовалась удивительная по красоте латиноамериканская музыка, исполненная профессиональными музыкантами. Нельзя придраться и к озвучке персонажей – были приглашены голливудские актеры, одинаково хорошо владеющие английским и испанским языками. Нарочитый легкий акцент добавил Grim Fandango комизма и правдоподобности. Собственно, у большинства геймеров есть лишь одна претензия к игре – слишком уж она коротка. На самом деле, прохождение Grim Fandango занимает не меньше 25-30 часов. Просто многим игрокам настолько полюбился мир мертвых, созданный Тимом Шефером, что они не хотели расставаться с ним. В мире живых все куда скучнее.

У мексиканских мертвяков нет плоти и пустые глазницы, но никто не сможет отказать им в мрачном обаянии



■ В кафе Калаверы всегда нет свободных мест.



■ Тебе этот агрегат тоже напоминает Гошу Куценко?

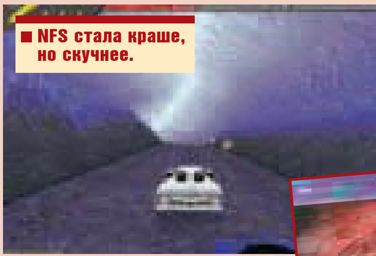
БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

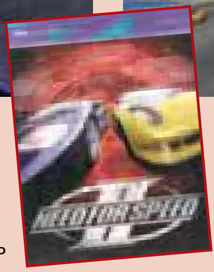
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАРТЕ?

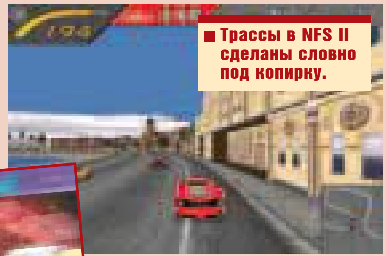
Need for Speed II

Жанр:	Racing
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Объем:	1 CD
Дата выхода:	март 1997 года

«Uber 4000 Pferdestarken in einem Spiel! DOPPELT SO SCHON UND ZWEIMAL SO SCHNELL...» – такой вот рекламой гоночной аркады ***Need for Speed II*** весной 1997 года стращал геймеров германский **PC Games**. Я в немецком не силен, но смысл рекламы уловил: в игре свыше 4000 лошадиных сил, она выглядит в два раза краше и стала в два раза быстрее. Сиквел ***Need for Speed*** вообще усиленно рекламировали, видимо для того, чтобы за громкими словами спрятать чересчур короткий список особенностей. Восемь машин, включая **Ferrari F50**, **McLaren F1** и **Jaguar XJ220,** и шесть трасс, от Норвегии до Непала. Количество соперников возросло с 7 до 11, появилось два дополнительных уровня сложности, сплит-скрин и мультиплеер. Победив на всех треках, игрок открывал еще одну трассу. Увы, в Need for Speed II не нашлось места копам, да и качество трасс оказалось не на высоте, так что все действо сразу же поскучнело. Хорошо, что хоть в будущем **EA** проделало работу над ошибками.


NFS стала краше, но скучнее.

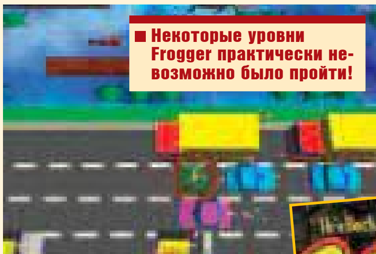



Трассы в NFS II сделаны словно под копирку.

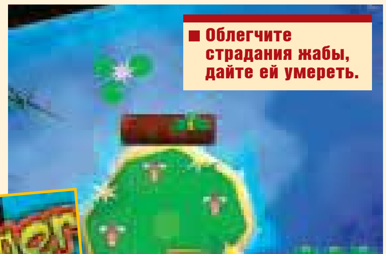
Frogger

Жанр:	Action
Издатель:	Hasbro Interactive
Разработчик:	Millennium Interactive
Объем:	1 CD
Дата выхода:	ноябрь 1997 года

«Oha, Frogger ist zuruck! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhupft...» О, нет, опять немецкий! Мне пора избавиться от подшивки немецкого **PC Games** за 1997 год. Впрочем, так или иначе, все вышесказанное – правда. Фроггер вернулся! ***Frogger*** – отличное подтверждение того, что игра с хорошей родословной будет прекрасно продаваться, несмотря на отвратительное качество. В 1983 году **SEGA Entertainment** разработала игру, рассказывающую о лягушке, которой отчаянно захотелось перейти с одной стороны оживленной трассы на другую. Геймеру нужно было сохранить лягушку в целости и сохранности.
В конце 1997 года издательство **Hasbro Interactive** выпустило римейк Frogger. На первый взгляд, неплохой: приятная трехмерная графика, десятки уровней, множество новых движений... Увы, все это было интересно лишь первые полчаса.
Потом становилось ясно: Frogger – скучная, однообразная и неоправданно сложная игра.


Некоторые уровни Frogger практически невозможно было пройти!



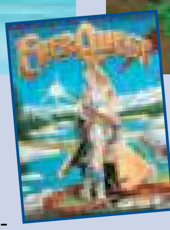

Облегчите страдания жабы, дайте ей умереть.

EverQuest

Жанр:	MMORPG
Издатель:	Sony Online Entertainment
Разработчик:	Verant Interactive
Объем:	1 CD
Дата выхода:	Март 1999 года

В 1999 году, когда в России об онлайновых ролевых играх говорили, как о чем-то «для избранных», ***EverQuest*** мощно стартовал в США. Эта трехмерная MMORPG возглавила рейтинг продаж в премьерную же неделю. Но даже для американцев EverQuest стал настоящим культурным шоком. Вселенная Norrath была красива и вдохновляла на геройскую жизнь и подвиги.
В сказке для всех возрастов насчитывалось двенадцать рас, четырнадцать классов, десятки заклинаний и сотни квестов. Казалось, в EverQuest можно жить вечно, наплевав на семью, «негероическую» работу и друзей-неудачников. И действительно, MMORPG пожирала время, как Пэк-Мен – точки. EverQuest оказался чертовски «медленной» игрой. На прокачку уходили часы, а, надо заметить, персонажу до 20 уровня предлагалось совсем немного интересных квестов. И не забывай о том, что смерть приводила к потере доли опыта (бывало 6-8 часов прокачки коту под хвост).
Нет, не зря EverQuest прозвали «эверкрэком»...


Гномы-герои всегда выглядят комично.




«Вау!» – охнул мир, увидев такие эффекты в MMORPG.

МЕКСИКАНСКИЙ ФОЛЬКЛОР



КТО-ТО ВОРУЕТ ИДЕИ У КОЛЛЕГ, А КТО-ТО – ИЗ КЛАССИКИ

Если ты – гений, это вовсе не означает, что ты творишь легко и безболезненно. За каждым шедевром – годы труда. Думаю, Пушкин, сочиняя «Евгения Онегина», не раз и не два матерился про себя, столкнувшись с особо трудной рифмой. То же самое и с компьютерными играми. *Grim Fandango* проходится на одном дыхании, и кажется, что и создавалась игра так же непринужденно. Как бы не так!



РАВНЕНИЕ НА ФОЛЬКЛОР

– *В колледже у меня был курс по фольклору*, – рассказывает **Тим Шефер** (Tim Schafer). – *Преподаватель посвятил несколько лекций мексиканскому Дню мертвых, и, признаюсь, меня впечатлила история четырехлетнего путешествия души по загробному миру. Семьи умерших клали золото и деньги в гробы. Часть денег возлагали на живот мертвеца, а часть прятали в гробу, чтобы души других умерших не смогли их украсть. Мексиканцы считали, что в загробном мире есть место преступлениям и коммерции. По-моему, превосходный сеттинг для квеста!*

Великолепные концепт-арты к Grim Fandango нарисовал **Питер Чен** (Peter Chan), чья работа наверняка запомнилась тебе по классическим квестам ***Full Throttle*** и ***Day of the Tentacle***.

Grim Fandango была прорывом в жанре и в плане технологий. Шефер был под впечатлением от серии ***Alone in the Dark*** и экшена ***Bioforge***. Игра стала первой трехмерной адвенчурой LucasArts: «задники» нарисованы в 2D, а персонажи были трехмерными.

КОММЕРЧЕСКИЙ КРАХ

Grim Fandango был важным проектом для LucasArts. Создание игры заняло три года, не учитывая подготовительный период. Команда разработчиков насчитывала 30 человек – в основном, художников. Программисты специально для этого проекта «обтесали» движок шутера ***Jedi Knight***. Тим Шефер написал 8000 строк диалогов. Тем больнее всем им было понимать, что, несмотря на восторги критиков и поклонников жанра, игра не состоялась, как коммерческий продукт. Ты не поверишь, но на сегодняшний день Grim Fandango – единственная игра LucasArts, принесшая компании убытки. Вероятно, именно поэтому спустя год после релиза игры Шефер покинул студию, куда пришел работать сразу же по окончании колледжа. Жаль, но и следующую игру Шефера – великолепную ***Psychonauts*** – ожидала такая же горькая судьба, что и Grim Fandango. Сглазили парня, что ли?

СИКВЕЛА НЕ БУДЕТ!

С момента выхода Grim Fandango, тысячи людей мечтают о сиквеле. Вопросы о возможном продолжении задаются создателям игры столь часто, что они даже немного сердятся.

– *Grim Fandango – законченная история*, – восклицает ведущий программист игры **Брет Могилефски** (Bret Mogilefsky). – *Меня раздражают люди, которые прямо-таки подыхают от желания узнать, что было до событий с Мэнни или после. Не думаю, что **Grim Fandango 2** нужна.*

Кстати, никогда не замечали, что Тим Шефер внешне напоминает молодого **Джорджа Лукаса** (George Lucas)? Правда, Шефер не настолько популярен среди обывателей. Впрочем, он не жалуется, и считает, что пока кто-то помнит арт-стиль Grim Fandango, кто-то – цифры продаж Full Throttle, а кто-то – юмор Day of the Tentacle, он не забыт. Лукавит. Мыслимо ли: забыть все лучшие квесты **LucasArts**?!

НЕ ФЭНТЕЗИ И НЕ ФАНТАСТИКА

Когда ведущего программиста ***Grim Fandango*** **Брета Могилефски** (Bret Mogilefsky) спрашивают, как он относится к тому, что игра Тима Шефера соткана из заимствованных идей, он сердится:

– *Все воруют идеи друг у друга. Мы не стали воровать у коллег, а позаимствовали идеи из классики. Кстати, на мой взгляд, если компания, думая над концепцией новой игры, ставит условие «Не фэнтези и не фантастика», она в результате создаст более оригинальную и интересную игру, чем коллеги.* Верно подмечено, Брет!



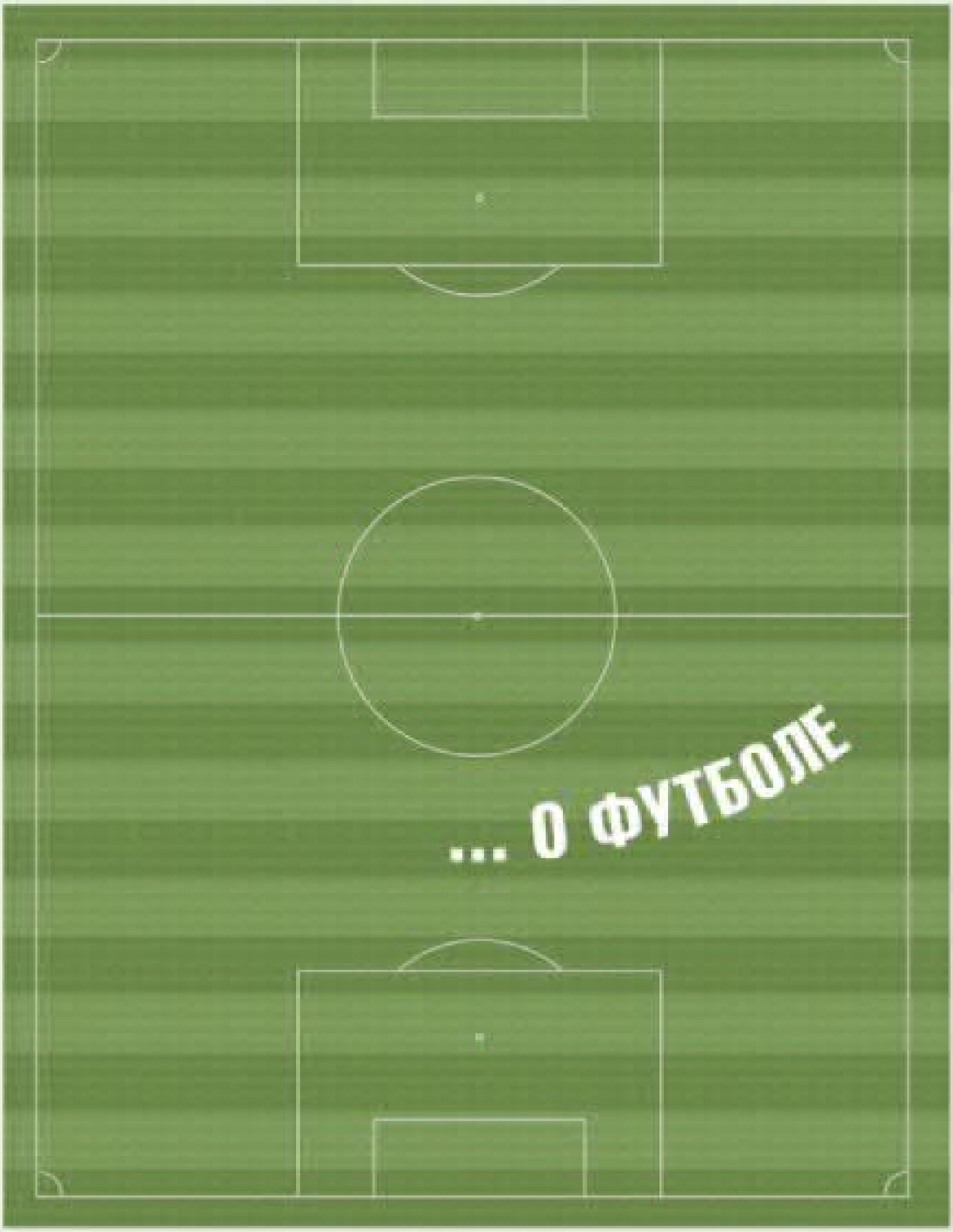
■ Кто тут наезжает на Шефера?!



■ Концепт-арт кафе Калавера. Нарисовано Питером Ченом.



■ Мерседес Коломар, почти святая.


... О ФУТБОЛЕ

5 ЛЕТ НАЗАД

НАМ ДВУХ НЕ НАДО!



■ Сиквел UO принесли в жертву The Sims Online.



■ Ultima Worlds Online: игра, которую мы потеряли.

Студия **Origin** объявила о прекращении всех работ над ***Ultima Worlds Online: Origin***. Официальная версия удушения сиквела ***Ultima Online*** звучала так: зачем нам новая онлайновая ролевка, когда у нас уже есть одна?! Остатки бюджета Ultima Worlds Online направили на развитие UO. На тот момент у MMORPG насчитывалось 230 тысяч подписчиков.

Разумеется, ложь руководства Origin никого не провела. **Electronic Arts**, издатель Ultima Online, как раз прикупил развлекательный интернет-портал **Pogo.com** и, дабы сократить издержки, объявил об увольнении 200 сотрудников. При этом боссы EA заверили геймеров, что онлайн для них важен, и пообещали ублажить всех ***The Sims Online***, ***Majestic***, ***Motor City Online*** и MMO-проектом про друзей Гарри Поттера. Ни одна из этих игр не стала хитом, а «Hogwarts Online» до сих пор не запустили в производство.

ДЮК ОТКАЗАЛСЯ СНИМАТЬСЯ



■ Дюк так и не стал кинозвездой.

19 марта 2001 года стало известно, что киностудия **Dimension Films** приобрела права на съемки фантастического боевика, основанного на серии компьютерных игр ***Duke Nukem***. Тогда же публике представили продюсера **Duke Nukem: The Movie Лоуренса Казаноффа**. Казанофф сделал себе имя на таких блокбастерах, как **«Терминатор 2»** и **«Смертельная битва»**.

– *Дюк – это взрыв!* – заявил Казанофф. – *Вы получите самого неполиткорректного героя, и все же он – истинный патриот и по-настоящему любит и уважает женщин.*

Продюсер поделился с прессой некоторыми деталями относительно сюжета фильма. Инопланетная угроза на звездолете мчится к Земле. Навстречу неразумным уродам высылают Дюка Нюкема.

Весной 2001 года был открыт сайт, посвященный будущему блокбастеру. Увы, сейчас по адресу **www.dukenukemthe-movie.com** обосновался... Симфонический оркестр Нью-Мехико.

КАРМАКА ЗАПУСТИЛИ В ЗАЛ СЛАВЫ



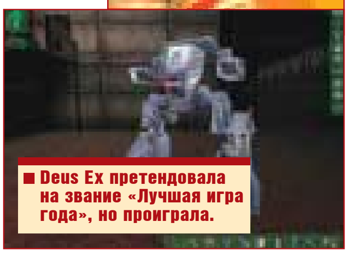
■ NOLF оставили без награды. А ведь Кейт так старалась!

На **Конференции Разработчиков Игр** (Game Developers Conference – не путать с нашей КРИ) подводили итоги 2000 года и раздавали награды. Вот краткий список победителей **GDC Awards**:

Игра года – ***The Sims***
Лучший звук – ***Diablo II***
Лучший игровой дизайн – ***Deus Ex***
Лучший дизайн уровней – ***American McGee's Alice***
Награда новичку – ***Counter-Strike***

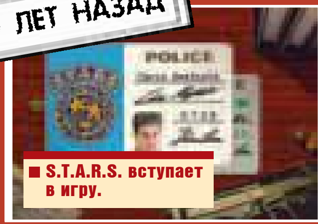
Из достойных без приза остался лишь шпионский шутер ***No One Lives Forever***, который выдвигали сразу в нескольких номинациях, а потом взяли да «задвинули».

В том же месяце технического директора **id Software Джона Кармака** (John Carmack) за заслуги в сфере «движкостроения» признали достойным **Зала славы Академии Интерактивных Искусств и Наук** (The Academy of Interactive Arts and Sciences). До Кармака этой почести удостоились **Сигеру Миямото** (Shigeru Miyamoto), **Сид Мейер** (Sid Meier) и **Хиронобу Сакагути** (Hironobu Sakaguchi).



■ Deus Ex претендовала на звание «Лучшая игра года», но проиграла.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ S.T.A.R.S. вступает в игру.

10 ЛЕТ СТРАХА

В этом году популярный жанр survival horror празднует свой десятилетний юбилей. 23 марта 1996 года компания **Capcom Entertainment** выпустила в Японии и США первую часть теперь уже культового сериала ***Resident Evil***. Версия предназначалась для **Sony Playstation** (PC-вариант пришлось ждать почти год). Изначально проект назывался ***Biohazard***, но, поскольку в США и Европе была известная рок-группа с таким же именем, мясной экшен переименовали в Resident Evil. Любопытная деталь: в титрах игры отдельная благодарность выражается фильму **Night of the Living Dead** – за вдохновение.



■ В 96-ом Лара была особенно хороша.

«ЗОЛОТАЯ» ПОКУПКА

В марте 1996 года прошли переговоры между двумя английскими компаниями, **Eidos Interactive** и **CentreGold**, завершившиеся покупкой последней. CentreGold была недолговечным конгломератом двух издательств (**U.S. Gold** и **CentreSoft**) и одной студии-разработчика (**Core Design**). Впоследствии совет директоров Eidos продал издательскую сеть CentreGold своему конкуренту – **Activision**, но оставил себе Core Design. И правильно сделал – буквально спустя полгода после вхождения в состав империи Eidos, студия «выстрелила» мегахитом ***Tomb Raider***.

ПОЧТА НАША ХОРОША! ТАК ПРОЧТИ ЖЕ, НЕ СПЕША!

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА



Здравствуйте, **«PC ИГРЫ»**. Все в вашем журнале отлично, кроме одной рубрики. Меня раздражает почта читателей (так называемая «О наболевшем»). Возможно, в редакцию приходит множество интересных писем, но вы опубликовываете самые тупые. Почему письмом номера становится то, где спрашивают какую-то ерунду, если не сказать хуже? Например, наитупейшее письмо с вопросом: «Почему ваш журнал плохо сворачивается в трубочку» или «Почему вы не ароматизируете страницы» или «Почему в киндер сюрпризе мне не попался губка боб?». Сделайте, пожалуйста, эту рубрику более серьезной и не опубликовывайте глупые и несмешные послания. Желаю удачи, до свидания.
Кармановский А.М.

Привет, А.М.! Спасибо за похвалу в адрес журнала. Что касается «О наболевшем», то мне понятно твое негодование. Наша почта на сегодня – это аналог рубрики «Юмор», которая засветилась на страницах «PC ИГР» лишь однажды (мы, кстати, до сих пор не поняли, почему). Потому-то в раздел и попадают письма не всегда серьезные, а порой – будем откровенными – и вовсе глуповатые. Это, однако, не означает, что текущая версия «О наболевшем» – финальная. Мы готовы проводить открытый бета-тест и переделывать журнал до тех пор, пока не найдем наилучшего (идеального ведь не бывает) соотношения «информация/юмор». Если у тебя есть предложения по делу, пиши на levi@gameland.ru с пометкой «Я – самый умный!». Кроме шуток! А пока получай в подарок коробку с антивирусом **Dr. WEB**.

Кто-то играет в ***Battlefield 2***, кто-то не вылезает из ***Warcraft 3: The Frozen Throne***, а кто-то дни и ночи напролет проводит в клубе за ***Counter-Strike***. Мы же в редакции открыли для себя новый вид развлечений – игрушки, встроенные в пятую версию ICQ. Не проходит и дня, чтобы мы не сыграли партию в бильярд или ***«Жополупу»*** (мы так называем игру ***Zoopaloola***), поединок в ***Warsheep*** или ***RPS*** (она же ***«Камень-ножницы-бумага»***). Сетевые шутеры и стратегии отдыхают. Присоединяйся к нам!

Здравствуй, самая порядочная редакция самого правильного журнала! Хочу рассказать о своем горе! Не так давно я, набрав нужную сумму денег для оформления подписки на ваше издание, пришел на почту! Заполнив все бланки, передал их вредной бабке, сидящей по ту сторону стекла. Та, просмотрев, сперва пробубнила что-то на понятном только ей языке, а потом начала наезжать, зачем я, такой с виду порядочный мальчик выписываю столь «глупую» вещь? Попытка объяснить ей, что данный журнал самый правильный из всех, не увенчалась успехом. Она нагрубила и сказала, что **«PC ИГРЫ»** будут приходить мне только с февраля, так как подписка была оформлена до 10 декабря! Так вот, перехожу к главному вопросу: что мне теперь делать? Январский журнал я смогу купить у нас только в нескольких местах по цене, уходящей далеко за 200 р. Так что же вы посоветуете? Вы ведь всегда пишите, что нельзя поддерживать недоброкачественного продавца, который хочет нажиться на «святом».
OverDr1v3

Привет, Овердрайв! На бабушку с почты ты обиды не держи. Они, бабки, все такие, постоянно учат нас уму-разуму, советами мудрыми напутствуют. Это, может, и неприятно, но логично, ведь экспы у них побольше. Мы по сравнению с ними – нубы, зеленые совсем, так что ты аккуратней будь. Не дай Бог встретишь нечто, похожее на жену булочника из ***«Магии крови»***. Тогда одними поучениями не отделаешься, придется в больничку ковылять, ожоги от фаерболов залечивать. Единственный выход – притвориться NPC. Бабуля подойдет, диалог запустит. Тут главное – быть сдержанным. На все отвечай «Да», «Конечно, вы правы», «Неоспоримо», «Никогда бы не подумал!», «Да что вы говорите?». Если все сложится нормально, сможешь даже ей квест какой дать. Так старая восвояси и потопает, а ты получишь еще несколько дней спокойной жизни.
Ну, теперь про журнал. У «недоброкачественных» продавцов покупать его, естественно, не стоит. Ну, согласись, зачем, когда торговцев доброкачественных не меньше, чем народу на Красной площади в Новогоднюю ночь? Если на глазок выявить



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу



Наша постоянная читательница Эльвира принесла в редакцию это поздравление и коробку конфет. Конфеты мы уже съели, а вот рисунком с удовольствием хвастаемся.

подлецов не получается, спроси у них самих. Подходишь, значит, и якобы ненароком узнаешь: «А вы, женщина (мужчина) доброкачественная или как?». По ответу все сразу же поймешь. Если договориться не получится, пиши на мой ящик, мы что-нибудь придумаем.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Мне очень интересно знать, все ли игры, о которых вы пишите, пройдены вами до конца? P.S. Ответьте серьезно, а то надоело, что вы издеваетесь над читателями!

Prince

Нахмурившись Отвечаю серьезно, будто Жириновский на вопросы журналистов. *Нахмурившись еще больше* Далеко не все. Непройденными, в основном, остаются проекты-середнячки или те, играть в которые – сущая мука. Мы же не мазохисты какие, чтобы ***Rat Hunter*** до конца проходить. Хотя, чего греха таить, бывают случаи, когда на полпути бросаем и нечто стоящее. Причина банальна – сжатые сроки. Цикл работы над журналом – около 20 дней (не считая выходных). Разве тут успеешь все игры до финального ролика пройти? Обидно, конечно, но никуда от этого не денешься.

Приветствую любимую нищую редакцию! Вы, должно быть, спросите, отчего нищую? Постоянно, когда я открываю раздел почты, Даниил Леви жалуется на свою зарплату! Дорогая редакция, вы его что, не кормите разве? Создается впечатление, будто Даниил получает за работу кусок хлеба со стаканом воды. Прошу всю редакцию, если не сложно, скиньтесь ему на внеочередной паек, а то жалко парня. Помимо этого я хочу попросить вас об одной просьбе. Дело в том, что я очень люблю девушку из города Владивосток, где сам живу. Эту прекрасную даму зовут Татьяна, 11 января у нее был День рождения. Я думал, как бы ее оригинально поздравить и решил, что напишу об этом в любимый журнал. Танюша, знай, я тебя очень люблю, ты самая прекрасная девушка, которую я когда-либо встречал, и я хочу, чтобы ты всегда оставалась такой. Я знаю, что ближайший номер выйдет только в конце февраля, но надеюсь, что это письмо там появится.
Большое вам спасибо, дорогие друзья! Желаю «PC ИГРАМ» всегда быть самым лучшим журналом про компьютерные игры! С любовью к девушке и уважением к любимой редакции, Romi4 (Рома)!

Рома, выручай. Эти изверги мне не только стакан воды с куском хлеба «платят», но еще на подсобные работы запрягают. То им журналы с первого этажа на пятый подними, то флаеры для GameLand Award, то водичку в офис изволь по лестнице доставить. Сами, душегубы, бизнес-ланчи лопают, по ресторанам шастают, а меня никогда ничем не угостят. Впрочем, я уже свыкся. Такова, видимо, наша журналистская участь Но, мужики, будет возможность – пришлите поесть что-нибудь. Тут наша постоянная читательница Эльвира конфетки принесла, так это для меня лучший подарок был!
Девушку же Таню мы сердечно поздравляем с прошедшим всего каких-то два с половиной месяца назад Днем рождения. Желаем быстрого респавна, побольше хедшотов да нескончаемой маны. Ну, а мы подсобим, чем сможем.

Здравствуйте, уважаемый журнал «PC ИГРЫ».
Пишет вам читатель из далекого и холодного города Санкт-Петербург. Решился все-таки чиркнуть письмо, дабы наставить вас на путь истинный. Но, так как мое перо сломалось, я сел за клавиатуру.
1) Скажите, зачем же вы так ругаете граждан пиратов. Наверняка, вы сами частенько покупали пиратские игры и несли их домой. Хотя, наверное, каждый из вас может приобрести диск за 300 рублей. Но мы, бедные студенты, себе позволить такого не можем. Порой пиратские игры, стоя в несколько раз дешевле, не уступают по качеству лицензионным. Пусть разработчики снизят цены на свои диски, и тогда народ будет покупать именно лицензию, а не продукцию пиратского производства.
2) Я знаю, как добавить в журнал больше информации и сохранить его толщину прежней. Вы возьмите и уменьшите размер рекламных картинок в разделе «Обрати внимание», а в освободившееся место суньте какую-нибудь игровую информацию. Все равно народу пофиг на рекламу.
3) Ответьте, пожалуйста, на вопрос: «Когда выйдет Mafia 2?»
4) Верните рубрику «Лучшие скриншоты»!
Будьте так любезны, напечатайте мое письмо в журнале, дабы все поверили, что оно не вышло из ума автора вашего журнала.

Vincenzo

? САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

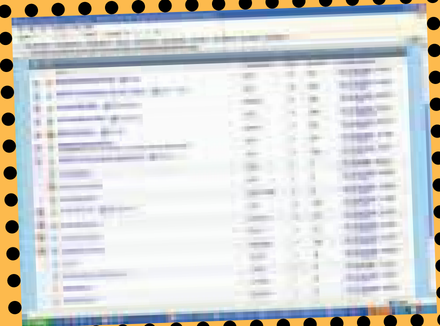
www.forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ БУДУЩИЙ ПОДПИСЧИК
Скажите, пожалуйста, как и когда можно подписаться на ваш журнал?

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
Узнать все о подписке можно по телефону 780-88-29 (для Москвы) или 8-800-200-3-999 (для остальных городов). Звонок, естественно, бесплатный. P.S. Подписка платная.

СПРАШИВАЕТ 3D.1987
Как насчет того, чтобы скидывать на диске pdf-версию журнала «Киберспорт»?

ОТВЕЧАЕТ SEM4
Скорее всего, в будущем мы будем это делать.



СПРАШИВАЕТ KALGANPRO
Почему бы не подводить итоги конкурса из номера X в номере X+1?

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
Мы физически не успеем обработать все ответы. Поэтому итоги конкурса подводятся через номер после его объявления.

СПРАШИВАЕТ ОМОНОВЕЦ ЗОМБИ
Почему вы поставили «Корсарам 3» такую высокую оценку? Игра-то паршивенькая. Пусть ответит автор рецензии.

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
На этот вопрос Илья Зибирев ответил в рубрике «Отсебятина».

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала



Привет, Винчензо! Ты вот про холода упомянул, и мне сразу вспомнилось, как мы этот номер в тридцатиградусный мороз делали. Электроэнергию в Москве в те дни жгли все, кому не лень, потому в целях экономии была сокращена подача электричества на некоторые объекты. Мы, например, лишились центральной вентиляции, обогревавшей воздух с улицы. Так и работали – в куртках, шапках и валенках. Первым после этого свалился с болезнью я, потом зараза подкосила Лешу Ларичкина, ну, а наш новый дизайнер Женя до сих пор до конца не вылечился. Что получилось, видишь сам. Так что не серчай, если заметишь в номере какие ошибки. Не так-то просто задубевшими от холода пальцами попадать по нужным клавишам. Впрочем, чем жаловаться, я лучше на твои вопросы отвечу:

1) Граждан пиратов мы ругаем за то, что товарищам этим «положить» на закон. Порой, конечно, и нам приходилось выкладывать кровно заработанные рублики за их хм... продукцию. И, знаешь, покупая пиратки, я лишний раз убеждался, что лицензионные версии в разы лучше – переведены качественнее, проблем с запуском почти не бывает. А про цены ты загнул. Сейчас «правильный» джевел если и продается дороже пиратской версии, то на какие-нибудь 10-20 рублей. Конечно, DVD-Box'ы дешевле 600 рубликов купить трудно. Но с каждым годом издатели выпускают все больше игр в обычных упаковках. И если раньше хитовые проекты официально в России не распространялись, то сегодня ситуация изменилась в лучшую сторону. Тут тебе ***Fable: The Lost Chapters***, ***Age of Empires III***, ***F.E.A.R.***, ***Quake 4***, ***Half-Life 2***, ***Call of Duty 2***, ***The Movies*** и не одна дюжина других мастистых игрушек.

2) Решение, несомненно, гениальное, но нам не подходит. Дело в том, что мы за эти рекламные картинки получаем деньги, благодаря которым делаем 256 страниц и 2 DVD. Ежели картинки эти уменьшить или, не дай Бог, убрать, печатать журнал будет не на что. Вот так вот все у нас непросто.

3) Это тайна, покрытая густым и непроходимым слоем отменного мрака. Сотрудник **Illusion Softworks**, пойманный нами на минувшей **E3**, до сих пор сидит, привязанный к стулу, в подвале редакции – все никак не расколется, редиска. Мы уж и еду ему перестали давать, и Семена в подвал запускали, все без толку. Может, ты подскажешь, как его заставить проговориться?

4) Загляни в конкурсы, она уже давно там! Задания стали сложнее, но и призы ценнее. Так что не упусти возможность отличиться!

По твоей просьбе публикую это письмо, дабы все поняли: оно вышло из ума не нашего автора, а нашего читателя.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция моего любимого журнала **«PC ИГРЫ»**. Спасибо вам за то, что вы есть. Вот уже долгие годы, месяцы, недели, дни, часы, минуты и секунды меня мучают десять вопросов:

10. Кто-нибудь из разработчиков компьютерных игр понимает, что стальное бикини плохо защищает героиню?

9. Если Сусанин умер 400 лет назад, то кто тогда пишет pathfinding для AI?

8. И все-таки "when it's done" - это когда?

7. Как правильно по-русски пишется фамилия Peter'a Molyneux? Неважно, как она звучит. Как она пишется?

6. Почему диски с играми через некоторое время оказываются не в своих коробочках?

5. И вообще кто-нибудь читает текст, который выводится перед инсталляцией игры? Кажется, это называется «лицензионным соглашением»...

4. Почему в бензопилах в играх никогда не кончается бензин?

3. Кто покупает русские квесты? У меня есть несколько смутных предположений на этот счет: 1) Все выходящие русские адвенчуры раскупаются другими разработчиками русских квестов; 2) Журналисты изданий, пишущих про компьютерные игры; 3) Племя карликов-людоедов, живущих в московской канализации. Но все же, кто именно?

2. Как выглядит последний элиен и где он прячется?

1. Есть игры с видом от первого лица. Есть игры с видом от третьего лица. Куда пропали игры с видом от второго лица?

З.ЫI. На самом деле создать такую игру очень просто: надо всего лишь сделать главным героем двуликого бога Януса. Первый игрок отвечает за вид спереди (первое лицо), а второй игрок - за вид сзади (второе лицо). Если поручить управление первым лицом компьютеру, то тогда мы получим чистый шутер от второго лица!

ZSid

Привет, дорогой ZSid! Дабы десятка вопросов поскорее перестала тебя мучить и отправилась к следующему читателю, отвечаю коротко и ясно:

1) Идея с богом Янусом великолепна. Думаю, сам Кармак за такую гениальную находку пригласит тебя разрабатывать очередной попсовый шутер от **id**. Представляешь, из одной головы ***Doom 3***, а из другой ***Quake 4***. Разницы не много, зато удовольствия – вагон и маленькая тележка.

У меня, тем не менее, имеется иное предположение. Игры с видом от второго лица уже есть. К ним можно причислить тактические шутеры, где ты, наблюдая за происходящим от первого лица, управляешь соратниками (т.е., по сути, вторыми лицами). В некоторых играх (в ***SWAT 4***, к примеру) можно даже смотреть глазами этих самых вторых лиц. Так что ты, ZSid, ничего нового не придумал. С чем и поздравляю!

2) Если ты об инопланетянах, то последнего среди них нет. Впрочем, как и первого. Хотя я вот парочку в ***«Цыпленке Цыпа»*** видел.

3) Верно мыслишь. Разработчики даже присылают нам, журналистам, по нескольку копий своих квестов. А иначе остатки девать будет некуда.

4) Потому что работают они, на самом деле, не на бензине, а на газу, который сами и вырабатывают. Называются же по старинке оттого, что «газопила» звучит глупо.

5) Если бы ты хоть раз прочел, то понял, что никакое это не лицензионное соглашение, а самые настоящие дневники разработчиков. Вроде тех, что публикуются у нас в журнале. Только там тексты не проходят редакторской и корректорской обработки, а потому читать их – уж простите, любимые наши девелоперы – невозможно.

6) Вопрос из разряда «Почему ты не стираешь свои носки?». Я, например, никогда не храню диски в коробочках. Не модно это совсем. Компакты я развешиваю на веревочках под потолком. Очень удобно – достаточно дернуть за нужный, и можно наслаждаться игрой.

7) Корректор подсказывает мне, что правильно писать «Молинё», ибо он вроде как француз. Ежели увидишь в журнале иное написание, знай – кто-то из нас оплошал!

8) When it's done – специальная формулировка, созданная учеными по заказу раз-

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу

работчиков ***Duke Nukem Forever*** и ***S.T.A.L.K.E.R.***. Означает одно – «Отвалите все от нас. Как родим, так сообщим».
9) AI (artificial intelligence – искусственный интеллект) сам пишет для себя pathfinding. Каков AI, таков и алгоритм нахождения путей. Потому нет ничего удивительного в том, что грузовики в ***Ex Machina*** частенько застревают в деревьях.
10) Понимают все, но сделать ничего не могут. Потому что без бикини нельзя, а в обычной одежде будет некрасиво.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР». Пару дней назад я взял почитать 20-ый номер, в котором был репортаж о фестивале «Слияние». В нем было написано, что флорбол - это хоккей безо льда, в который играют на роликовых коньках. Так вот, я занимаюсь флорболом уже лет 5-6 и хочу вам сказать, что за все это время ни разу не одевал ролики, потому что в флорбол играют не на коньках, а в обычных кроссовках. Этой ошибкой вы обидели всех флорболистов, читающих «РС ИГРЫ».

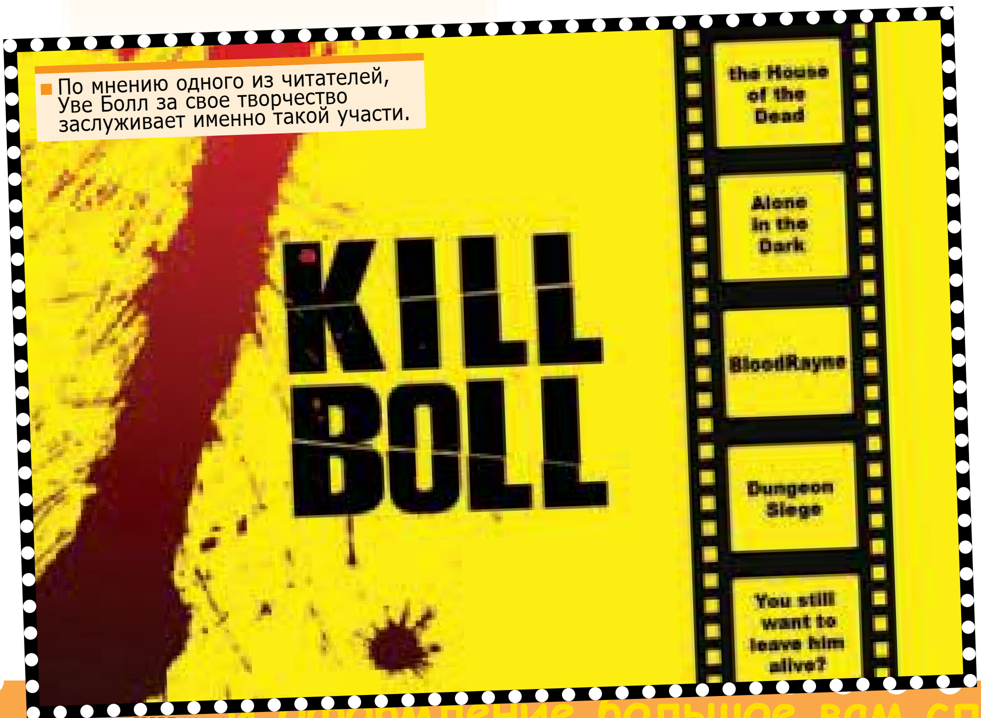
Николаев Илья

Илья, привет! Посылаю голову пеплом, ведь материал о «Слиянии» писал я. Конечно же, в классический флорбол играют в кроссовках, а не на роликовых коньках. Самому пару раз приходилось опробовать на себе этот молодой вид спорта. Впечатления – самые радужные. Всем советую!

Здравствуй, дорогая редакция, поздравляю тебя с Новым годом! Почему поздравления так припозднились? Стараюсь идти в ногу с самым правильным журналом. Скоро весна, птички прилетят и все такое прочее, а мне до сих пор не пришел январский номер! Отговорки на нерадивых работников почты России не принимаю. После моего письма в редакцию (см. номер 11 за 2005 год) ситуация улучшилась, но ненадолго. Уже два месяца журналы приходят с надломанными боксами для диска. Но пишу я не по этому поводу.
Хотелось бы поделиться своим недавним сном. Будто бы я в качестве возмещения морального ущерба отсудил у журнала... нет не деньги, а должность главного редактора. В первый же день работы я перепрофилировал «РС ИГРЫ» сейчас и не вспомню в какой журнал: то ли издание про овцеводство с ежемесячной практикой сотрудников по стрижке овец, то ли в журнал о пчеловодстве, где тех же нерадивых сотрудников редакции заставил носить пчелиную черно-желтую униформу. Проснулся я в холодном поту и первым делом подумал, а вдруг это вещий сон?
С уважением, все тот же Вася Лужный.
P.S. (вкрадчиво) Может, сотрудники сами будут разносить тираж?

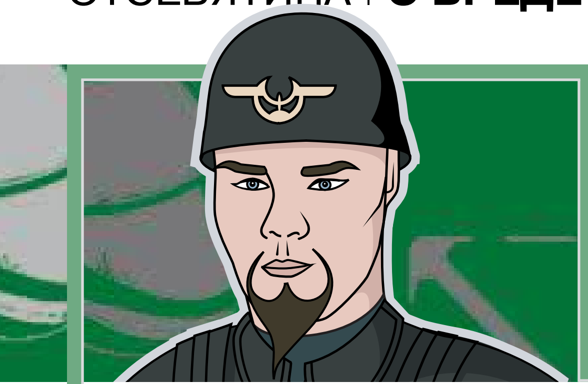
Вася Лужный

Привет, Василий, рад снова видеть тебя на страницах рубрики! Мы коробочки не надламывали, уж поверь. Впрочем, чего уже об этом говорить – с переходом на 2 DVD от боксов пришлось отказаться. А иначе сегодняшнюю цену удержать не удалось бы.
Сон твой, надеюсь, вещим не станет. Не подумай, что я испытываю к тебе личную неприязнь, просто редакция ни в зуб ногой ни в пчеловодстве, ни в овцеводстве. Мы куда лучше разбираемся в кулинарии. А еще сканворды любим разгадывать. Если чувствуешь, что сможешь помочь журналу развиваться в этих направлениях, смело пиши на мой ящик, – обговорим детали сотрудничества.
P.S. (тоже вкрадчиво) Хорошо, но пусть тогда читатели сами доставляют в редакцию возвраты.



По мнению одного из читателей, Уве Болл за свое творчество заслуживает именно такой участи.

и оформление большое вам спа
и спасибо Инне дизайнеру



О ВРЕДЕ ОПЕРАТИВНОСТИ

Илья Зибирев

В 11-ом номере за прошлый год наш журнал отрецензировал игру *«Корсары 3»*, поставив ей на редкость высокий балл. Дабы опубликовать обзор аккурат к релизу, мы написали материал, основываясь на просмотре достаточно сырой беты и закрывая глаза на некоторые недоработки. Ими, признаемся, попавшая к нам версия была наполнена сверх всякой меры. Предвидя твое возмущение, ответственно заявляем, что такой подход – обычная практика для абсолютно всех печатных изданий и ряда Интернет-ресурсов (даже если их руководство отрицает подобные факты).



Главное меню гордо сообщает: финальная версия света пока не увидела.



Нажимаем "j" – и на экране появляется столько всего интересного!..



Каково же было наше (а также тысяч «счастливчиков», сметавших третьи «Корсары» с полок магазинов) удивление, когда в красиво упакованной коробке оказался диск с игрой версии 0.99. Может, разработчики просто забыли поменять число на гордое «1.0»? В горячке подготовки диска к печати это могло случиться с кем угодно. Но не тут-то было. Здравствуйте, так хорошо знакомые баги!

Большинство недоработок преспокойно перекочевало в «полную» версию. «Корсары» все еще вылетают в систему в самых неожиданных местах и виснут на добрых 15 минут при сохранении (говорят, виновата система защиты *StarForce*, но нам от этого не легче). Диалогам и другим текстам явно не мешало бы побывать на приеме у квалифицированного литредактора, а некоторые NPC так и вовсе обращаются к нам, не понимая, мужчина перед ними или женщина (играть-то можно за разных персонажей). Апофеоз странного поведения местной публики – дамы, разговаривающие мужскими голосами, и имена, набранные латиницей в русской (другой, вроде бы, официально не выходило) версии.

Графический движок выделывает странные коленца, а внутриигровые тексты и диалоги полны ошибок

Кроме того, любой желающий может запросто включить отладочный режим или же просто насладиться системными сообщениями, которые появляются поверх моря и корабликов. Сомневаемся, что это нормальная ситуация для финальной версии.

Из других досадных «мелочей» – выделывающий странные коленца графический движок и жуткие галлюцинации, которыми страдает игра, когда у героя заканчивается наличность. «Потратить -36.600 пиастров» – нормальная ситуация для «Корсаров 3».

«Акелла» довольно оперативно выпустила патч. Некоторые ошибки пропали (а номер версии наконец-то перевалил за единицу), зато появились новые. Так, при любом раскладе на 12-й день после начала игры на твоем корабле начинается бунт. Авторы утверждают, что так и должно быть, но логика подсказывает нам – что-то здесь не так. «Приятной» неожиданностью для геймеров был и размер патча. Несколько десятков мегабайт – не проблема для пользователей выделенки, но верная смерть для модемщиков.

Мы должны извиниться перед тобой, дорогой читатель. В погоне за оперативностью мы слишком увлеклись и в результате необъективно оценили проект.

Конечно, потенциально третьи «Корсары» могли стать отличной игрой (заслуживающей тех самых восьми с половиной баллов). К сожалению, кто-то не смог (или не захотел) приложить для этого достаточно усилий. Возможно, через несколько месяцев и пару сотен мегабайт патчей «Корсары» перестанут быть куском сырого программного кода и превратятся в настоящую игру. Но те, кто ждал ее к декабрю, уже разочаровались.

А вот как оценивает «Корсары 3» **Ренат Незаметдинов**, до июля 2005 года занимавший должность руководителя проекта: «Я поставил бы четверку из десяти из-за багов и недоработанности». Наверное, так нужно было поступить и нам...

В первый же день «Акелла» выпустила патч, но игроков возмутил его размер – несколько десятков мегабайт



РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Доставка в день заказа
Resident Evil 4
$52.99
Call of Duty 2 (EURO)
$59.99
Fahrenheit (DVD, EURO)
$59.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST



ГЕРОЙСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Второй раз *Heroes of Might and Magic V* становится темой нашего номера, и второй раз тебе придется напрягать память, вспоминая факты из «жизни» этой замечательной серии. Ну, а чтобы ты не слишком расслаблялся, вопросов конкурса на этот раз будет аж восемь, причем без заранее заготовленных ответов. Все, что тебе нужно сделать, дабы стать на шаг ближе к победе, это до 1 апреля 2006 года включительно отправить правильные ответы в редакцию на электронный ящик homm5@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ». И торопись! Лишь трем счастливчикам достанутся уникальные призы от компании Nival Interactive и любимого журнала!



ВОПРОСЫ

1. Из какой части игры пришло название Аксеот?
2. Сколько названий замков перекочевало в *HoMM V* из предыдущей части игры?
3. Как звали программиста *Heroes of Might and Magic*, принимавшего активное участие в разработке дизайна этой игры?
4. Кто автор замечательных «городских» саундтреков из *Heroes of Might and Magic IV*?
5. Как называется мир, в котором происходит действие HoMM V?
6. У какой из противоборствующих сторон в HoMM V, согласно истории мира, нет столицы?
7. У какого юнита в HoMM V специальной атакой является боевой танец?
8. Сколько видов существ будет в городах HoMM V?

КОНКУРС

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Третий раунд нашего совместного с компанией ATI Technologies конкурса МЕГА-BESTSHOT, и снова замечательная видеокарта ATI Radeon GeCube 9550 в качестве главного приза.









Итак, раунд №3. Не секрет, что иногда игровые персонажи рисуются с лиц из реального мира. Но не всегда реальные прототипы игровых персонажей достаточно известны, чтобы обыватель смог с уверенностью сказать «я знаю этого парня». Вот как раз устранением этого пробела ты и займешься. До 1 апреля 2006 года включительно ты должен прислать нам в редакцию как можно больше скриншотов с персонажами из игр, похожими на людей из реального мира. К каждому такому скриншоту необходимо приложить фотографию «оригинала», а также желательно назвать его имя. Победителем по праву будет считаться тот, чья галерея двойников будет достойна занять почетное место в журнале. Дерзай!

Ничего не изменилось. Отправляй свои работы электронной почтой на shot@pc-games.ru или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ».

МЕГА-BESTSHOT #3

КОНКУРС

Внимание, эксклюзивный конкурс! Вряд ли еще какое-нибудь издательство в нашей стране способно предложить тебе настолько вкусный пряник. Дело в том, что на церемонию Gameland Award 2006 приезжает горячо любимый нами Винс Дейзи, президент студии Running With Scissors и по совместительству главный идеолог *Postal 3*. В преддверии выхода Postal 3 в свет компания планирует записать интернациональный саундтрек к этой замечательной игре, куда попадут композиции музыкантов со всего мира, включая Россию. Если ты чувствуешь в себе силы поразить общественность собственноручно написанной музыкой, то это твой шанс попасть в титры Postal 3, а также получить массу уникальных призов от создателей самой скандальной игры в истории индустрии!

МУЗЫКА ДЛЯ ПОЧТАЛЬОНА

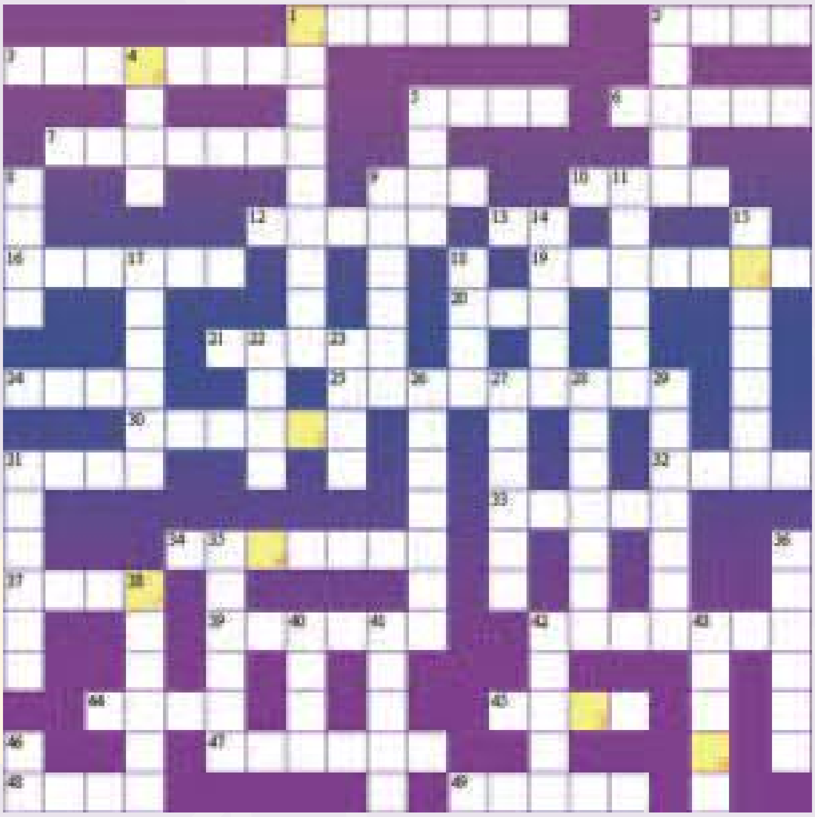


ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ?

Создай собственную музыкальную композицию, соответствующую стилю и духу серии *Postal*, дай ей название и отправь нам в редакцию по электронному адресу postal3@pc-games.ru. Ты также можешь отправить записанную на диск композицию обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ». Торопись! Конкурс продлится до 1 апреля 2006 года включительно, и количество мест на диске с саундтреком действительно ограничено. Всего один трек из России!

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Твоя задача – составить ключевое слово из букв в закрашенных клеточках и выслать правильный ответ нам в редакцию. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Летающий юнит у ночных эльфов в ***Warcraft 3***.
2. Раса иноземных захватчиков из ***Beyond Good & Evil***.
3. Создатели серии ***The Elder Scrolls***.
5. Фамилия печально известного кинорежиссера, который стахановскими темпами успевает экранизировать хиты игровой индустрии. Правда, выходит у него это, мягко говоря, не очень здорово.
6. Разработчик культовой стратегии ***Dark Reign*** и добротного симулятора поезда ***Trainz Railroad Simulator 2004***.
7. Огромный робот у терранов из ***Starcraft***
9. Ориентир в любой компьютерной игре. Стратегиям без него – вообще никуда.
10. И снова Beyond Good & Evil! Ну-ка, вспомни имя главной героини.
12. Бесценный артефакт божественной мощи. В ***Heroes of Might & Magic 3*** он дает отличные бонусы городу.
13. Инициалы товарища Дентона – главного героя ***Deus Ex***.
16. Величайший экшен всех времен и народов от **Epic**.
19. Главная злодейка в ***Nox***.
20. Какое слово объединяет такие игры, как ****** of Sail***, ****** of Empires***, ****** of Mythology***?
21. ********** Siege*** – одна из самых удачных сетевых (я не сказал онлайновых) RPG. Не так уж и давно на прилавках магазинов появился ее сиквел.
24. Валюта в симуляторе футбольных фанатов ***Hooligans: Storm over Europe***.
5. Место, куда персонажи компьютерных игр складируют все свои манатки. Обязательный атрибут для RPG.
30. Игровой жанр.
31. Ее отображают хит-пойнты.
32. Школа магии в ***Spellforce: The Order of Dawn***.
33. Одна из воюющих сторон в ***Command & Conquer: Generals***.
34. Шпион в ***Shogun: Total War***.
37. Продолжение темы «Сегуна» – назови ресурс, который выполняет в игре функцию денег.
39. Наш главный друг и помощник божественного происхождения в ***Diablo 2***. Если кто не помнит – во вступительном ролике за него себя пытается выдать коварный Баал.
42. Бесподобная RPG 2001 года от **Troika Games** про мир, где магия находится в постоянном конфликте с новейшими технологиями, а всем живым существам угрожает таинственный и зловещий культ...
44. Однозначно – самая популярная в России спортивная серия от **EA Sports**.
45. Во всех «Героях» в этой постройке добывается золото.
47. Один из крупнейших отечественных издателей/разработчиков. Визитная карточка – создатели первой российской MMORPG.
48. Положительная особенность, получаемая персонажами ***Fallout***-образных игр раз в три-четыре уровня.
49. Он же ***Boiling Point***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

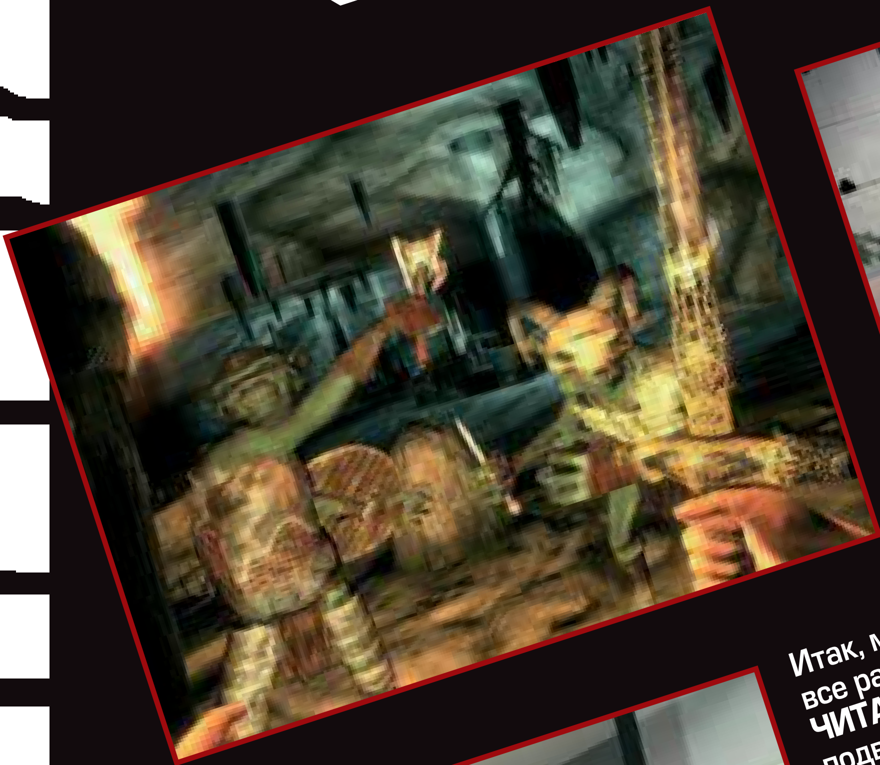
1. Именно этот правитель представляет Россию в ***Civilization 3***.
2. Магический класс в D&D RPG, черпающий силы у самой Природы.
4. Этот **Marvel**'овский персонаж является главным героем аркады двухлетней давности от **Vivendi**: он большой, зеленый и очень сильный.
5. Босс пятого эпизода в ***Diablo 2: Lord of Destruction***.
8. Самый главный покровитель греков в ***Age of Mythology***.
9. ********* NFL*** – ежегодный спортивный сериал от EA Sports на тему американского футбола.
11. Вооруженный луком юнит.
14. Определенное слово или комбинация клавиш, облегчающее жизнь игрока нечестным путем.
15. Снайперское оружие в ***Quake 3***.
17. Западный издатель ***Sacred***.
18. Один из самых приятных «уличных» файтингов для PC от **Fluid Games**.
22. И вновь Beyond Good & Evil: вспомни корпорацию, на которую работает главная героиня.
23. Подразделение французского спецназа, специализирующиеся на антитерористических операциях. Присутствуют в ***Counter-Strike***.
26. Парень с заштопанным лицом, который постоянно крутил вентили в ***Silent Hill 3***.
27. Этот вид кольцевых гонок (в США он даже намного популярнее самой «Формулы-1») лег в основу известной серии автосимуляторов.
28. Чрезвычайно сложный симулятор космического шаттла (2003 г.), созданный всего одним независимым программистом. Графика на высоте, но геймплей, к сожалению, рассчитан только на избранных.
29. Продюсер и композитор серии ***Silent Hill***.
31. Последний flight-sim от отечественной компании **Eagle Dynamics**. Отличительные особенности: шикарная графика и непомерные требования к машине + море багов.
35. Самый популярный среди геймеров бритоголовый наемный убийца.
36. Представитель нежити.
38. Единственный в мире симулятор хакера.
40. Идейный клон «Серьезного Сэма» – ***Will *******.
41. Основатель жанра «космический симулятор», как такового.
42. По жизни он всегда был против Хищника.
43. Мобильная игровая платформа от **Nokia**.
46. «Отцовское» сокращение слова Experience.

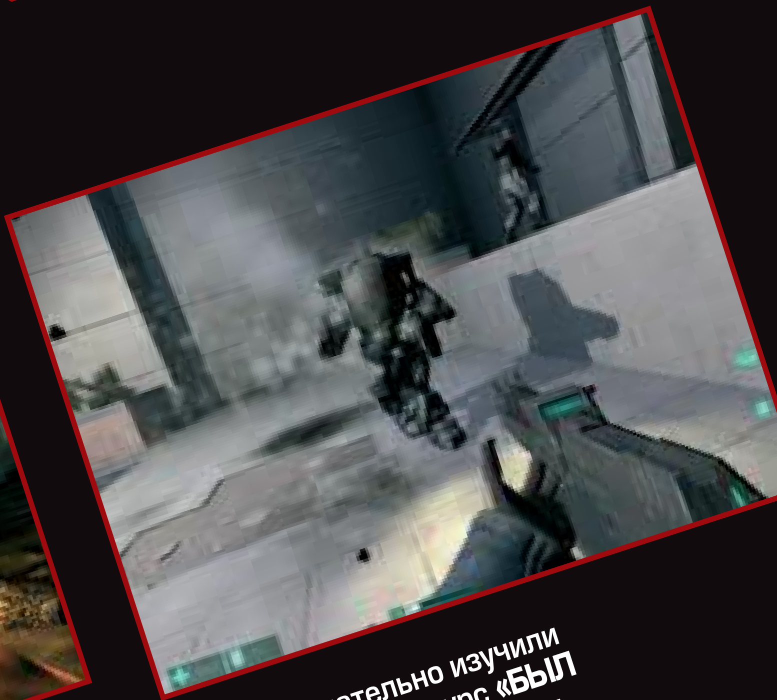
КУДА ПИСАТЬ

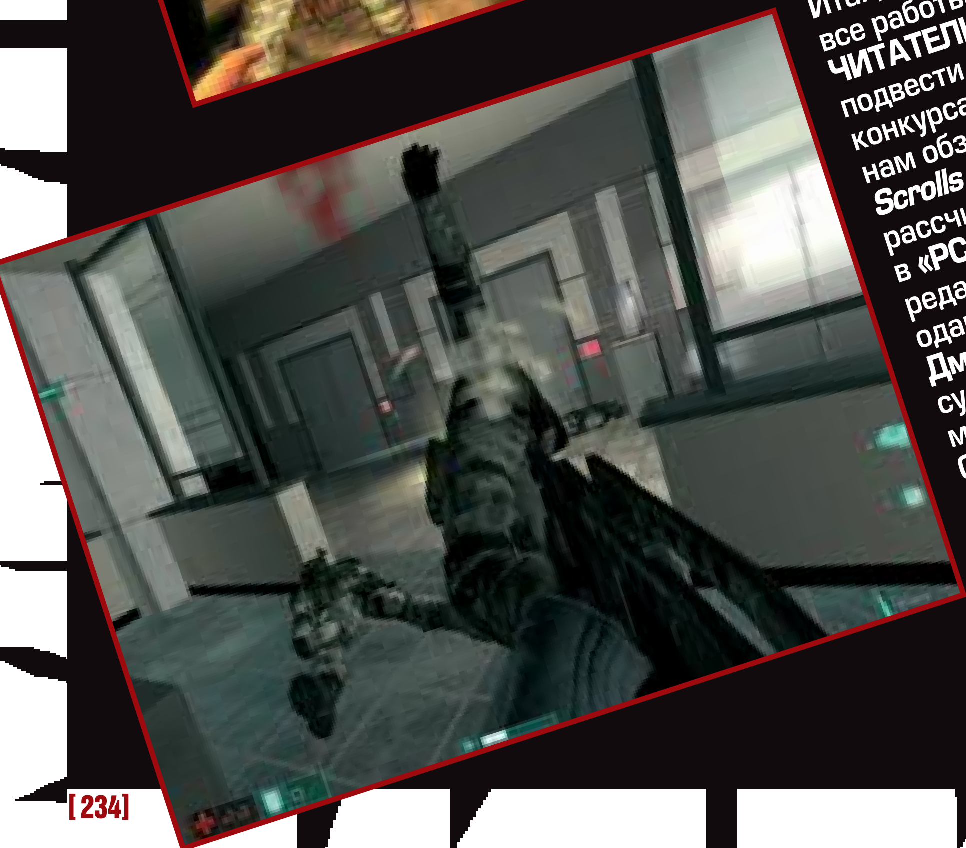
Ответы принимаются по электронной почте **crossword_27@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»**. **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 апреля 2006 года включительно.

ИТОГИ КОНКУРСА

БЫЛ ЧИТАТЕЛЬ, СТАЛ ПИСАТЕЛЬ!!!







Итак, мы собрали и внимательно изучили все работы, присланные на конкурс **«БЫЛ ЧИТАТЕЛЬ, СТАЛ ПИСАТЕЛЬ»**, и готовы подвести итоги. Напомню, что по условию конкурса надо было написать и прислать нам обзор ***F.E.A.R.*** и превью на ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Победитель мог рассчитывать на потенциальную работу в **«PC ИГРАХ»** и мега-приз от всей редакции журнала. Наиболее одаренным среди читателей оказался **Дмитрий Исаев**, приславший на наш суд две своих работы, которые ты можешь найти на диске журнала. От редакции «PC ИГР» Дмитрий получает полугодовую подписку и памятную футболку. Надеемся, что в недалеком будущем ты сможешь увидеть творчество победителя на страницах нашего журнала.




sync
SYNC
50
БОЛЬШЕ
БЕНА
ЛЮДИ
УЖЕ
ЭТО
СДЕЛАЛИ!
ТАТУ
СМЕРТЬ ИМ НЕ К ЛИЦУ
Техника
Ferrari,
Maserati,
Bentley

ИТОГИ КОНКУРСА

Prince of Persia
The Two Thrones



Официально заявляем, что тема «Принцев» среди аудитории «РС ИГР» не раскрыта. Из отвечавших на конкурс по теме январского номера менее 10% действительно играли в первого *Prince of Persia*, не говоря уже о том, чтобы знать какие-то интересные факты об этой серии. Ну, да ничего, со временем мы это исправим. А пока наш барабан удачи отобрал единственного счастливчика из чуть менее 30-ти человек, ответивших правильно на все вопросы. Товарищу под ником Krut Krut, постеснявшемуся, видимо, назвать свое имя, круто повезло, и он получает наш приз – полугодовую подписку на «РС ИГРЫ» и лицензионную версию POP: TTT. Всем остальным спасибо за участие и удачи в следующих конкурсах!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

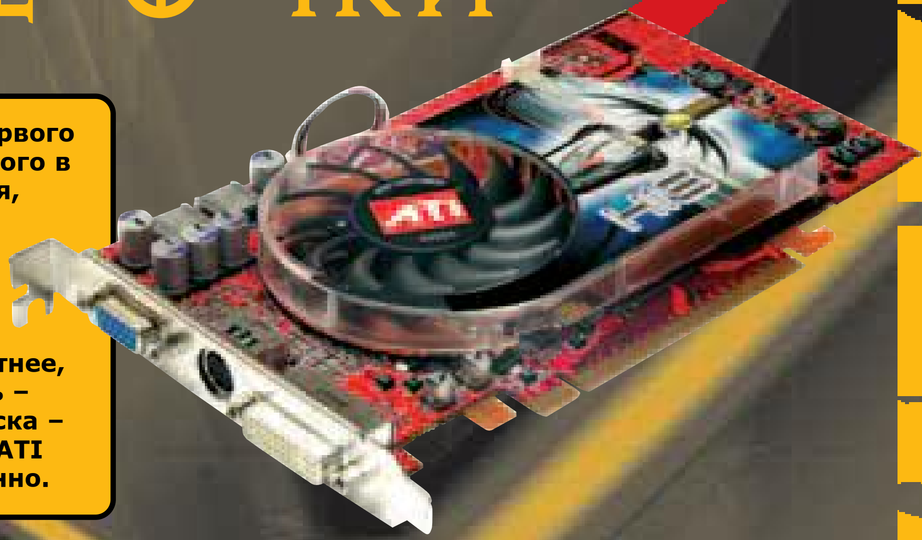
1. **Шесть**
2. **В первой**
3. **Четыре (также принимался ответ «пять», чтобы никого не путать)**
4. **Убрать меч в ножны**
5. **Жертвует собой**

ПРИНЦ НА ПЕНСИИ...

ИТОГИ КОНКУРСА

ЧЕРНЫЕ ОЧКИ

Пора подводить итоги нашего первого МЕГА-BESTSHOT'а, анонсированного в январском номере. Честно говоря, свыкшись с тем, что в ящике редакции сплошь и рядом только однобокие скрины, мы даже не надеялись, что из идеи «авторской полосы скриншотов» выйдет что-нибудь путное. Тем приятнее, что мы ошибались! И победитель – Андрей Ефремов из г.Новосибирска – получает свой приз, видеокарту ATI Radeon X800XL, вполне заслуженно.





ИТОГИ КОНКУРСА

Ответов на этот конкурс не так уж и много. То ли вопросы оказались сложными, то ли материнская плата и плеер – не такие ценные, по мнению обывателя, призы. Но, тем не менее, победители есть. *Денису Угоденко* из «барабана» выпал mp3-плеер Foxconn, а *Дмитрию Сморжоку* и *Дмитрию Широбакину* – по материнской плате *Foxconn WinFast 6100K8MA-RS* на базе чипсета NVIDIA GeForce 6100. Искренне рады за победителей!



А ТЕПЕРЬ ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. 1974
2. Корпуса, системы охлаждения, платформы, устройства чтения карт памяти, карты беспроводной связи
3. 2005
4. DopeFish
5. Доступ к нейтральным аукционам возможен из городов Everlook, Booty Bay и, конечно же, Gadgetzan
6. В соавторстве с Энди Хойесом (Andy Hoyos)
7. Capitalism 2
8. Титул – лорд (Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриот)
9. Sid Meier's Covert Action
10. DMA Design
11. Бен (Ben)

ИГРОВОЙ ЭРУДИТ





САМООТВОД ГОРЯЧЕНЬКОГО

Полностью отдаем себе отчет, что на конкурс от компании «ПИРИТ» отвечали только те, кто внимательно читает нашу рубрику «ЖЕЛЕЗО». Потому и ответы все почти что правильные. Итак, победители:

1 место. Сергей Кириченко.
Система охлаждения процессора
Aquagate ALC-U01 (PL-HUC-E8U2)

2 место. Антон Васин.
Блок питания RS-550-ACLY Real Power

3 место. Павел Быстров.
Вентилятор для процессора Hyper 6+ (RR-UNH-P0U1)

4 место. Светлана Степчихина.
Система охлаждения жесткого диска LHD-V04-UK CoolDrive IV

5 место. Никита Гребенников.
Система охлаждения жесткого диска LHD-V05-US CoolDrive V



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1. Децибел.
2. От скорости вращения вентилятора и конструкции радиатора.
3. На аргоне.





ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

GOTVIEW



Мимоходом определились победители и нашего «счетного» новогоднего конкурса от компании GOTVIEW. Ими стали Александр Курьянов (получает в подарок внешний TV-тюнер *GotView BOX CRYSTAL*), Сергей Злобин (внутренний TV-тюнер GotView PCI DVD) и Ашот Куриев (внутренний TV-тюнер GotView PCI 7135). Поздравляем победителей!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Doom 3 – 20
Resident Evil – 4
Tomb Raider – 6

Electronic Arts – 9
Activision – 1
Microsoft – 8

Уве Болл – 4
Сид Мейер – 9
Питер Молине – 4





BE COOLER, BROTHER!

Йоу, браза!
Рэпперами года по мнению жюри «PC ИГР» стали:



1 место — **Фархат Ахметов** с треком «Кулер». Приз: мега-кулер **Zalman Reserator**

2 место — **Александр Аболтиншь**. Приз: кулер **Zalman 9500**



3 место — **Стас Тимченко**. Приз — полугодовая подписка на журнал **«PC ИГРЫ»**



Треки победителей ты можешь послушать в специальном разделе на диске журнала!

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

Пожалуй, самый ценный конкурс январского номера, и просто лавина ответов на него в редакционную почту. Думаю, сайту DEPO Computers нелегко пришлось, «отдавая» тысячам страждущих одни и те же страницы с заветной информацией. И все же, однозначного победителя, как всегда, определил «барабан удачи». Владельцем новенького *DEPO Ego 490 DHR* стал наш девятилетний читатель Максим Крикун из Москвы. С чем поздравляем и его самого, и кошелек его родителей.

ОТЫЩИ КОМПЬЮТЕР НА САЙТЕ WWW.DEPO.RU!

А комплекты беспроводной клавиатуры и мыши отправились Павлу Савину и Денису Фокину. Поздравляем победителей!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Свыше 300 человек

2 Digital Home Ready – это новый стандарт домашних персональных компьютеров, который приближает домашний компьютер к универсальному устройству – центру «цифрового дома»

3 Сейчас клавиатура и оптическая мышь идет в комплекте всех компьютеров, а начиная с модели Depo Ego 490 – беспроводные клавиатура и мышь

4 Depo Ego 370, 430, 490 DHR, 525 DHR

5 Depo Ego 525 DHR

6 На все компьютеры DEPO устанавливается антивирус Panda Software

7 DEPO Computers и ИД Gameland проводили акцию по игре «Ночной дозор»



Танцуют все!



Это был самый простой конкурс, исключительно на удачу. А заодно мы посмотрели, что за игры ты хочешь видеть в журнале в этом году, и, будь уверен, постараемся удовлетворить твои пожелания. А призы наш «барабан удачи» раскидал следующим образом:

1. Девушка с именем Alena Usenya – монитор Phillips 170XS
2. Евгений Макаревич – наушники Phillips
3. Ирина Гусева – наушники Phillips
4. Илья Костюк – наушники Phillips

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

НОВОГОДНИЙ CLIP



Сначала формальности. Посовещавшись всей редакцией, мы решили распределить места на этом конкурсе следующим образом:

1 место – WD Caviar RE2 400Gb – клипмейкер под ником gariklog



2 место – WD Caviar SE16 400Gb – Алексей Шлыков

3 место – скоростной WD Raptor 74Gb – Антон Соболев



А сами работы ты можешь увидеть на нашем диске!


ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР
intel
КРИ
КРИ 2006
7–9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"
7 АПРЕЛЯ
КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!
IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
• более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
• более 45 компаний на выставке КРИ Expo
• уникальные возможности для делового общения и обмена опытом
1С
akella
NIVAL



Текст: Михаил Шахов

ДЕВЯТЬ НА ДВЕНАДЦАТЬ

Тренд этого года: цифровое фото. Тренд будущего года: цифровое фото. Основной вектор развития рынка гаджетов: цифровые фотоустройства – от фотоаппаратов до фотоальбомов. Любимая тема компьютерных журналов: ликбез по цифровой фотографии. Главные интернет-сервисы года: блоги и фотоблоги. Буква «ф» в этом абзаце встречается 14 раз. Надо что-то делать! SOFTTEMA просто обязана внести свою лепту в эту феерию и веером выложить перед тобой добрый десяток программ для разнообразной обработки цифровых фотоснимков.

ГЛЯДИ – ИХ УЖЕ 15!

На самом деле нет ничего удивительного в том, что цифровые фотоаппараты заполонили собой города, веси и глянцевые страницы. Фотографировать людям нравилось всегда, видеть фотографии сразу после съемки оказалось очень прикольно. И когда необходимая техника, наконец, подешевела, только самый ленивый тип не захотел прикупить себе чуть-чуть олицетворения прогресса в личное пользование.

Понятная история: вслед за валом продаж цифровой фототехники стали как кролики размножаться студии печати цифровых фоток. Производители принтеров забросили конкуренцию в области удешевления офисной печати и углубились в создание домашних фотопринтеров, которые сами по себе стоят копейки, зато способны за секунды переводить специальных чернил и бумаги на астрономические суммы. **Windows XP** научилась самостоятельно опознавать цифровые фотографии на любом подключенном к системе носителе и назойливо предлагать скопировать или распечатать их – даже если на самом деле ты вставил в привод компашку с банковским отчетом за истекший квартал, и в файлах .jpg на ней нет ничего, кроме графиков колебания курсов валют. В общем, в отрасли царит истерия.

Создатели разнообразного программного обеспечения тоже поддались этой золотой фотолихорадке и разработали уйму программ, предназначенных для редактирования, изменения, перекодирования, сжатия, улучшения, каталогизации и печати цифровых фотографий. Впервые за многие годы работа с изображениями на персональном компьютере стала доступна тем, кто знать не желает о том, что такое **Photoshop CS 2**, и вовсе не собирается платить за него $600. Мультимедиа ползла к домашним пользователям, словно Бабушка Удава из советского мультика: вот голова (звук), вот тело (рисованная графика), это все еще тело (3D) и это тело (видео) – и наконец-то пришла целиком, вместе с давно знакомым хвостом (фотоизображения). Теперь эту змеюку можно обучать разнообразным трюкам – до разработки виртуальной реальности ничего нового в наших компьютерах не ожидается.

Довольно слов. В главном софт-каталоге современности **Tucows** (**www.2cows.com**) насчитывается 857 программ для работы с цифровыми изображениями. Мы отобрали для тебя 10 утилит, показавшихся нам наиболее интересными.

ЛИЦОМ К ЛЮДЯМ

«Улыбнись, сейчас вылетит птичка!» – этой фразе, ее англоязычному варианту "Say cheese!" и наверняка имеющимся аналогам на китайском, турецком и эскимосском нашлась настоящая компьютерная альтернатива. Программа ***FaceFilter*** (можешь скачать ее с www.reallusion.com или найти на нашем диске) в теории может менять выражение лица на фотографии.

Единственное, но вполне понятное ограничение: для достижения приемлемого результата лицо должно быть снято крупно и лучше всего анфас. В противном случае, как говорится, фирма ответственности не несет. Но даже с такими мелкими недостатками программа вызывает к себе интерес. Тебе ведь тоже интересно, правда?



FaceFilter – инструмент для настроения.

STUDIO LINE PHOTO BASIC 2

ТИП ПРОГРАММЫ
фоторедактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
H&M Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $44
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.studioline.biz

Еще на стадии инсталляции становится понятно: целевая аудитория ***Studio Line Photo Basic 2*** – женщины, которые о компьютерах знаю только то, что на них можно играть в ***The Sims 2***. Программа установки – такая симпатяга, что сомнениям места остается не больше, чем в вагоне метро утром понедельника.

Надо сказать, дизайнеры **H&M Software** потрудились на славу, отчего интерфейс приобрел несколько загадочные (попробуй с первого взгляда найти, например, как отключить пропорциональное изменение размера при обрезке!), но весьма привлекательные очертания. Если выберешь для себя именно эту программу и освоишь ее, то уж приятные глазу очертания окошек и панелек тебе обеспечены наверняка.

Несмотря на неочевидность всех этих оригинальных решений, на поверку они часто оказываются очень практичными. Скажем, в том же диалоге кадрирования есть загадочная полосочка с кружочками, которая при первом рассмотрении кажется очень неудобным инструментом поворота картинки. Только после многочисленных экспери-



Studio Line Photo Basic 2: такая симпатяга.

ментов выясняется, что на самом деле эта линейка исправляет «заваленный горизонт»: линию нужно протянуть параллельно линии горизонта (или любой другой линии, оказавшейся не под тем углом, что надо), и программа развернет картинку на угол, нужный для исправления проблемы.
В принципе, методика обработки фотографий средствами Photo Basic реализована очень забавно. Все редактирование происходит прямо в окошке просмотра миниатюр (Thumbnails, проще говоря): выделяешь нужную картинку, щелкаешь на инструмент в панели *Image Toolbox* и применяешь пришедшиеся по душе параметры. А еще эти опции можно скопировать (кнопка *Copy* в левом верхнем углу диалога каждого инструмента) и применить к другой картинке или к группе изображений.
Теперь – ложка дегтя. Великий и могучий русский язык в Photo Basic поддерживается ни к черту плохо. Даже папки с русскими именами программа не понимает, и исправить этот глюк без шаманских танцев с бубном (путем махинаций со шрифтами), увы, невозможно.



VicMan's Photo Editor: серединка на половинку.

PHOTOFILTRE

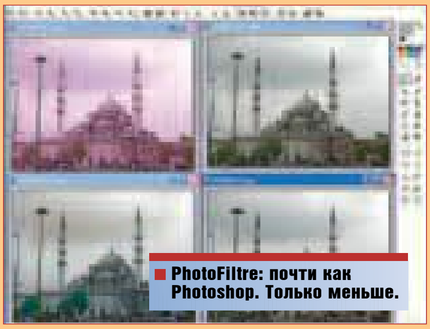
ТИП ПРОГРАММЫ
фоторедактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Antonio Da Cruz
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.photofiltre.com

Бесплатный, крохотный (1,6Mb в инсталляционном пакете), обладающий возможностями «упрощенного Photoshop», локализованный для российских просторов, и прочая, и прочая – весь этот набор эпитетов адресован французскому редактору изображений ***PhotoFiltre***.
Софтинка действительно выдающаяся: одно соотношение размера и возможностей говорит о многом. Но нужно сказать сразу: новичкам эта программа не пригодится. Чтобы добиться от PhotoFiltre адекватного результата, нужно четко представлять себе, что именно ты хочешь получить, и какими средствами это делается.
В числе заслуживающих особого внимания функций: легкая перестановка каналов RGB (*Adjust – Swap RGB channel*), которая позволяет добиваться довольно оригинальных перемен в снимке и иногда требуется для исправления темных картинок; перевод в оттенки (*Adjust – Hue variation*) – с его использованием можно легко и красиво увести снимок «в голубизну» или «в желтизну»; функции высветления и затемнения (команды *More Highlights* и *More Shadows* в меню *Adjust*).
Любитель разнообразных эффектов, фильтров и прочих художественных излишеств найдет массу приятных команд в меню *Filter*, сделанном по образу и подобию аналогичных программ от **Adobe**. Разве что возможностей здесь поменьше, чем в профессиональных графических пакетах – большинство фильтров применяется «в один щелчок» и не позволяет побаловаться с параметрами.
Обрати внимание на функцию *Filter – Aged Effect – Sepia*. Сегодня сепию используют все, кому не лень, – перевод в нее встраивают даже в фотоаппараты и принтеры, так что удивить результатом применения фильтра никого не удастся. Однако снимок с неудачным цветовым решением от «искусственного старения» может неплохо выиграть.
Кстати, не увлекайся применением вынесенных на панель инструментов кнопок *Auto Levels* и *Auto Contrast*. Только Всевышний ведает отчего, но они настроены разработчиком крайне плохо, и потому жутким образом зачерняют изображение.

VCW VICMAN'S PHOTO EDITOR

ТИП ПРОГРАММЫ
фоторедактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
VicMan Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.photo-editor.net

Этот графический редактор с зубодробительным названием бесплатен только для свободных художников, профессионалы должны заплатить за чуть более продвинутую версию – со включенными инструментами ретуши и клонирования – без пяти центов полтинник полновесных североамериканских долларов. Впрочем, если тебе непременно нужны именно инструменты ретуши и клонирования, заплатить за них 50 долларов все же легче (*и, что немаловажно, выгоднее – прим. ред*), чем получить те же инструменты в составе ***Adobe Photoshop*** за $600.



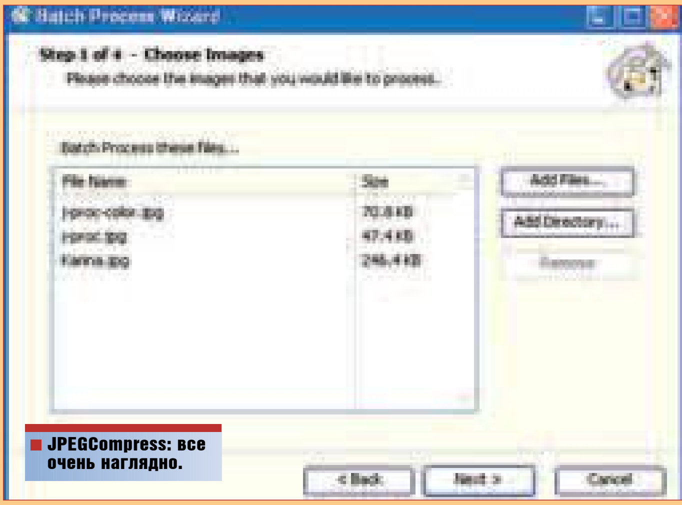
PhotoFiltre: почти как Photoshop. Только меньше.

ВОПРОСЫ КОНВЕРТИРУЕМОСТИ

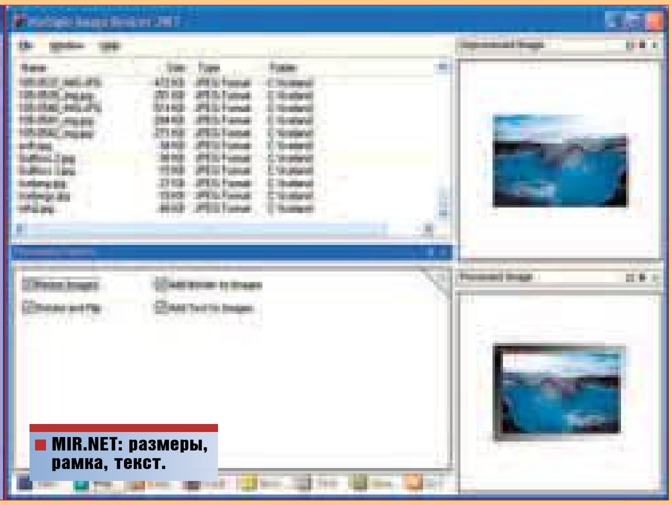
Автоматизировать можно не только изменение объемов и размеров фотографий. Перекодировка форматов – процесс не менее важный. ***Graphics Converter Pro*** – одна из многих десятков программ, призванных решить эту задачу, и на наш вкус – самая удобная.
Понятный до хрустальной прозрачности интерфейс не даст запутаться: выбери папку, пометь нужные файлы, определи формат, запусти процесс кнопкой Convert Now! Нас только один вопрос интересует: «Зачем им понадобилось 8Mb на инсталляцию?».



Graphics Converter Pro как он есть.



■ JPEGCompress: все очень наглядно.



■ MIR.NET: размеры, рамка, текст.

Интерфейс и возможности ***VCW VicMan's Photo Editor*** говорят об одном – это нечто среднее между разжеванным до состояния манной каши интерфейсом StudioLine Photo Basic и сложноватым для неофита PhotoFiltre. Все выглядит гораздо нагляднее, чем в последнем, но все же требует большей квалификации, чем в первом.
Привычные фильтры ищи в меню *Effects* – хоть их там и немного, но кое-что полезное найти можно. В частности, поиграв настройками инструмента *Noise Removal*, можно и вправду добиться некоторого уменьшения «шума матрицы» на зашумленных снимках. Правда, труд это кропотливый.
Относительно вменяемые «цифровые светофильтры» прячутся за командой *Plug-ins – Harry's filters.* Правда, если перебирать значения в самом первом из безымянных списков диалога этого фильтра, можно найти массу очень неряшливо сделанных и непредсказуемых по своему действию эффектов. Осторожно, манипуляции с ними легко могут «завесить» если не Windows, то уж редактор – наверняка!
Вообще, к программе подключается множество дополнительных модулей разной степени полезности. Ту их часть, что входит в стандартный комплект поставки, ты найдешь в меню *Plug-ins*.
Впрочем, хватит с нас редакторов. Поговорим о прочих интересных программах, работающих с цифровыми фотографиями.

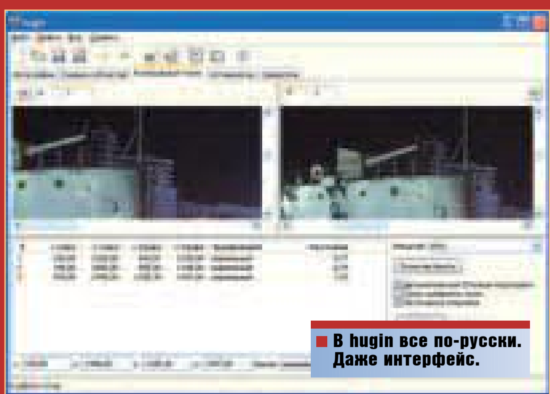
JPEGCOMPRESS

ТИП ПРОГРАММЫ
оптимизатор объема
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Dreamscape Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Donate
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.dreamscapesoftware.com

Гонясь за маркетинговыми достижениями, производители цифровых фотокамер ежегодно наращивают мощность светочувствительных матриц. От актуального пару лет назад 1 Мпикс разрешение матриц любительских фотоаппаратов недавно довели до 8 Мпикс.
Оно, в общем, и неплохо, особенно если ты собираешься однажды распечатать собственную физиономию на плакате размером с девятиэтажку. Но, если хочешь просто отправить снимок по электронной почте или выложить его на сайт, снятые в максимальном качестве картинки неприятно удивят тебя своими размерами.
Профессиональные пакеты вроде ***Ulead Smart Saver*** (мы писали о нем с полгода назад) позволяют вручную оптимизировать конкретную картинку до идеала, добившись точного баланса между качеством и объемом файла. Для задач дизайна в интернете лучше не придумаешь! Но использовать эту хитрую программу для прикладных целей неудобно – все равно, что в театре наблюдать за сценой в телескоп.
JPEGCompress не в пример скромнее и проще, а заодно – умеет сжимать файлы по несколько штук за раз, скопом конвертировать их в отличные от JPG форматы, а также поворачивать и масштабировать картинки.
Программа бесплатна, хотя ее создатели скромно рассчитывают на небольшую дотацию со стороны благодарных пользователей. Хочешь сделать ребятам приятное – пройди по ссылке из меню *Help – Make a Donation*.

ХАЛЯВОПАНОРАМА

Из номера в номер мы признаемся в любви к бесплатному софту. Ведь платить за набор магнитных ноликов и единиц порой бывает жалко. Программы, сделанные энтузиастами, часто оказываются способны дать фору всем произведениям могучих титанов софтовой промышленности. Но, в случае со сборкой панорамных снимков, не все так просто.
Чтобы воспользоваться бесплатной сборкой панорам, нужно сначала создать где-то каталог, в который распаковать содержимое бесплатной библиотеки ***Panorama Tools*** (три программы командной строки для создания панорам). Затем нужно установить пакет ***hugin***, графическую оболочку для этой библиотеки, и познакомить ее с местом расположения файлов. И, наконец, необходимо как следует поэкспериментировать с этой утилитой. У нас добиться от нее результата получилось, так что смело пробуй!



■ В hugin все по-русски. Даже интерфейс.

MIR.NET

ТИП ПРОГРАММЫ
оптимизатор размеров
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Acumen Business Systems
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Donate
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.acumensystems.com/mir

Название программы выглядит словно манифест империалистической военщины, но расшифровывается вполне безобидно: ***Multiple Image Resizer.NET***. Собственно, эта расшифровка призвана полностью объяснить тебе суть, назначение, настоящее и будущее программы.
Принцип работы с утилитой прост: с помощью кнопки *Add Folder of Images* до-

бавляешь к списку обрабатываемых файлов ту папку, которой хочешь заняться в данный момент. Затем, щелкая по вкладкам, расположенным в нижней части окна панели, настраиваешь параметры, отвечающие за изменения размеров и т.д., нажимаешь на *Go!* – и процесс идет.

Помимо изменения размеров, Multiple Image Resizer умеет добавлять к картинкам простенькую рамочку и размещать на них некий текст. Очень удобно, если тебе нужно выложить в сеть целый архив собственноручно отщелканных пейзажей, но ты опасаешься утраты права на них. Просто подпиши каждую картинку своим ником или email'ом.

Как и JPEGCompress, MIR.NET распространяется по принципу donate-ware. И кто-то наверняка делает пожертвования: программа-то хорошая.

360 DEGREES OF FREEDOM

ТИП ПРОГРАММЫ
сборщик панорамных снимков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
PanaVue
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $99
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.360dof.com

Тебе наверняка доводилось видеть панорамный снимок в каком-нибудь глянцевом журнале: красивая, аж дух захватывает, длинная картинка на разворот – это как раз он и есть. Чтобы снять такое чудо, можно пойти двумя путями: купить за пару-тройку тысяч долларов специальную камеру с панорамным объективом, штатив к ней, кофр, особую тряпочку для протирки и, пожалуй, отдельного рикшу для переноски всего этого барахла – или обойтись обычным цифровиком, штативом (без него вряд ли что выйдет) и программой для сборки панорамного снимка из комплекта рядовых.

Далее: прикручиваешь камеру на штатив. Штатив закрепляешь в точке, откуда открывается интересующий тебя вид. Щелкаешь самый первый, левый кадр серии. Поворачиваешь камеру на штативе так, чтобы следующий кадр захватил часть предыдущего. Повторяешь, пока не отснимешь все нужное.

Полученную серию снимков (лучше обойтись парой-тройкой, но если хочешь – сними хоть три десятка) надо «скормить» программе наподобие ***360 Degrees of Freedom***.

В данной утилите сборка панорамы выполняется при помощи мастера сборки: открываешь нужные картинки в серии, присваиваешь им номера, и компьютер предлагает тебе свой вариант расстановки маркеров сливания. Если то, что придумает «машина», окажется полной ерундой (а так оно, скорее всего, и будет) – переключи мастер в режим *Manual stitch with 2 flags*.

Теперь расставь флажки на снимках вручную: помеченные ими места на смежных фотографиях должны обозначать одно и то же место в панораме. Звучит это довольно сложно, но на практике все гораздо проще.

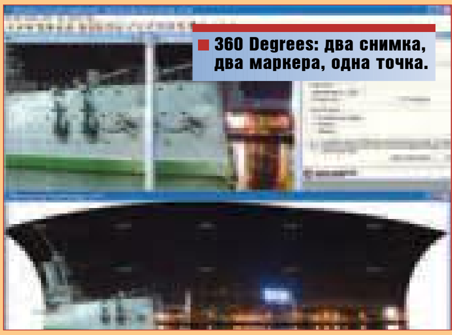
ACD FOTO SLATE

ТИП ПРОГРАММЫ
менеджер фотопечати
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
ACD Systems Ltd
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $29.99
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.acdsystems.com

Цифровые фотографии можно не только обрабатывать, пересылать, изменять и так далее. Иногда их надо тупо выводить на бумагу. В принципе, если у тебя имеется соответствующий принтер, распечатать фото может его собственная программа – менеджер фотопечати. Но нам больше по душе универсальные решения. Одним из лучших пакетов для собственноручной печати фотографий является ***ACD Foto Slate*** – утилита, громкое имя создателя которой не позволяет усомниться в качестве продукта.

С помощью этого менеджера печати можно точно подгонять картинки к определенному месту на листе фотобумаги, выводить несколько снимков встык на одном листе, настраивать различные параметры печати и так далее. Думаем, с этим ты разберешься без проблем.

А с нас лично цифровой фотографии во всех ее ипостасях на сегодня довольно. В другой раз поговорим о чем-нибудь не менее интересном.



360 Degrees: два снимка, два маркера, одна точка.

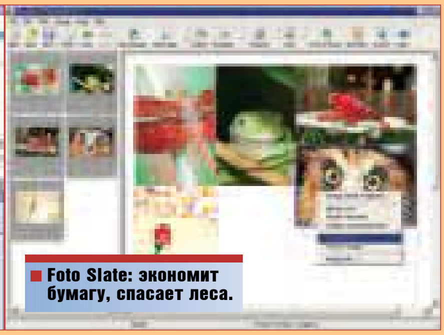


Foto Slate: экономит бумагу, спасает леса.



Мертвый послепраздничный сезон наконец-то закончился. Последний месяц неожиданно богат на демоверсии, среди которых не только будущие хиты, но и малоизвестные, хотя и многообещающие проекты. Также на диске ты найдешь бенчмарк нового поколения **3DMark 06**, который способен намертво повесить любую, даже самую продвинутую систему. На этом новости софтверных разделов не заканчиваются. Мы расширили раздел софта. В этом номере он включает в себя полсотни программ и утилит, и это без учета стандартного набора.

Семен Чириков



Новости с модостроительных фронтов радуют от месяца к месяцу. Особенно преуспели фанаты ***Half-Life 2***, которые отныне выпускают модификаций больше, чем карт. Не отстают и поклонники ***Battlefield 2*** – появились первые полноценные конверсии, а это значит, что большие моды вскоре повалят пачками, как это было в случае с ***Battlefield 1942***. Даже старичок ***UT 2004***, и тот радует новинками. Благодаря такой бурной деятельности в этот раз на наш DVD попало более полутора десятка модификаций, что не может не радовать. Оставайся с нами – дальше будет еще веселее!

Юрий Пашолок

ОНЛАЙН



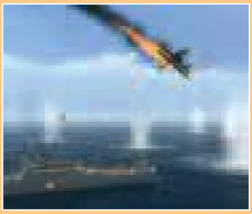
Минувший месяц не отличался громкими релизами, однако это вовсе не означает, что хороших проектов совсем не выходило. Сегодняшние гости нашего раздела не способны тягаться с мастодонтами MMOG, но вполне могут увлечь твое внимание как минимум на несколько вечеров.

TrackMania Nations – очередная игра серии безбашенных аркадных автогонок. На сей раз – онлайновая и абсолютно бесплатная. Более ста трасс, возможность играть по сети, через Интернет и даже Hot Seat, несколько редакторов «всего и вся», статистика лучших геймеров – что еще нужно для полного счастья поклоннику «ТрекМании»? Разве что установить клиент с нашего диска и незамедлительно запустить его.



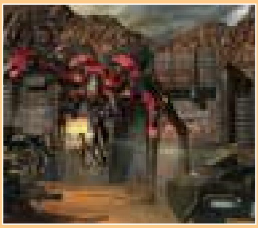
«Сложная экономическая и политические системы, уникальный процесс генерации квестов, почти безграничная свобода выбора...» Разработчики новой киберпанковой Action/MMORPG ***Face of Mankind*** сулят нам горы золотые. Впрочем, ты сам можешь убедиться в достоверности их высказываний, ибо проект находится на стадии открытого бета-теста. ■

ПАТЧИ



Стальные Монстры 1.1

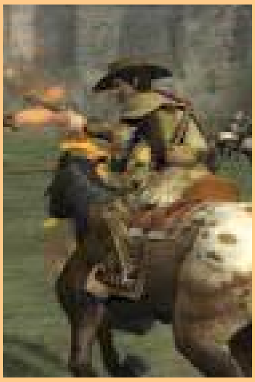
Масштабные игры, похожие на проект ***«Стальные Монстры»***, редко обходятся без заплаток, правящих многочисленные недочеты. В данном случае патч несет не только исправления (например, правку AI самолетов и кораблей, оснащенных глубинными бомбами), но и изменения, связанные с балансом. Вот лишь небольшая их часть: увеличена стоимость разрабатываемых технологий, с авианосцев нельзя поднять больше самолетов, чем разрешено в настройках игры, а также увеличено влияние морального духа. Кроме того, внесены полезные изменения, например, добавлена внутриигровая страница расширенных настроек (как в конфигураторе). ■



Quake 4 v1.0.5 beta2

Очередная порция исправлений для ***Quake 4***, одного из самых заметных шутеров прошлого года. Обновление правит проблемы, связанные с сетевым кодом, в частности баги в серверной части, которые тормозили подсоединение. Помимо этого, включена поддержка технологии **Hyper-Threading**, что благотворно сказывается на игре (улучшение производительности от 25 до 87 процентов, в зависимости от системы). Кроме того, исправлены ошибки, которые обнаружились в Quake 4 v1.0.5. Одной из этих ошибок было то, что при снятии скриншота вместо картинки получалось черное поле (не иначе, козни художника Малевича). ■

ПУТЕВОДИТЕЛЬ





Мы продолжаем следовать нашей доброй традиции: радовать читателей только самыми «горячими» и исчерпывающими материалами! Сегодняшнее меню оказалось на редкость разнообразным.

Текстовые прохождения. Помимо детальных руководств по ***Gun*** и ***Peter Jackson's King Kong***, мы также подготовили парочку «довесков» к журнальным гайдам – ищи дополнительную информацию по ***«Магии Крови»*** и ***Knights of the Temple 2***. На страницах журнала не всегда удается рассказать обо всем, однако мы не хотим преподносить что-либо в урезанном виде или вовсе не освещать. Начиная с этого номера, не попавшие в «бумажный» «Путеводитель» материалы будут публиковаться на диске.

Видеогайды. Просто полезный совет – это хорошо, а наглядный – вообще шикарно. Смотри, слушай, учись у наших гуру компьютерных игр. Специально для тебя – ролики по ***Need for Speed: Most Wanted*** и ***Gun***. Узнай об играх все и даже чуточку больше! ■

SHAREWARE

Tower

Давненько в разделе не было тетрисов. Существуют сотни и тысячи всевозможных разновидностей этого бессмертного пазла, мало чем отличающихся друг от друга. Действительно необычных среди них единицы, и ***Tower*** вполне способен претендовать на это. А на страшноватую графику не стоит обращать внимания. ■

Carom 3D

Бильярд трех разновидностей в одной игре с неплохой графикой, продвинутой физикой (для freeware) и очень необычным геймплеем, привыкнуть к которому весьма непросто. Плохо одно – отсутствие AI, играть можно либо с друзьями на одном компьютере, либо в сети. ■

Battleships 3D

Сначала расставляем симпатичные кораблики, затем по очереди производим залп. Все как в обычном бумажном морском бое. В программу встроено несколько вариантов стилизации флота, от парусников и авианосцев до пляжного варианта забрасывания друг друга надувными шарами. ■

ДЕМОВЕРСИИ




Crashday

Если последние несколько месяцев тебе приходилось довольствоваться лишь видеороликами и облизываться на скриншоты, то теперь у тебя есть возможность лично поучаствовать в дорожном беспределе *Crashday*. В демоверсии, которую можно запустить только 50 раз, представлено 2 режима игры: Stunt Show, где необходимо быстрее всех набрать нужное количество очков, начисляемых за исполнение трюков, и Wrecking Match – выяснение отношений при помощи пулеметов и ракет, по сути – deathmatch на колесах. Кроме этого, для всех режимов, которые не представлены в демоверсии, разработчики записали видеоролики. Это позволит узнать чуть больше об игре, которая появится на прилавках магазинов 24 февраля. У нас Crashday будет издавать **«Новый Диск»**.




Star Wars: Empire at War

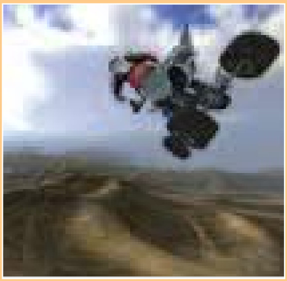
Игра перемещает нас на несколько лет ранее событий четвертого эпизода Звездных Воин (Новая Надежда) и позволяет в очередной раз переписать историю, в которой после десятков фильмов, книг и игр разберется разве что заядлый фанат **Star Wars**.

Гражданская война бушует в Галактике. Какую бы сторону ты ни выбрал – Империю либо повстанцев, борющихся за возрождение Республики, – цель останется неизменной: привести свою армию к окончательной и бесповоротной победе. Во время грандиозных баталий твоим приказам будут подчиняться все – от заурядных пехотинцев до легендарной «Звезды Смерти». Забудь об утомительном сборе ресурсов и отправляйся в самое пекло бушующей битвы. Каждое твое решение повлияет на исход будущих сражений, а каждый бой станет новым штрихом в летописях Галактики.




Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"

Раньше мы убивали зомби пачками, жгли их, расстреливали из автоматов, рубили мечами и секирами. Воспаленное воображение разработчиков из **Wideload Games** перевернуло с ног на голову устоявшиеся традиции. Теперь ты сам побываешь в шкуре зомби и поймешь, что люди — это не всегда хорошие парни. В 1933 году Эдвард «Стабс» Стабблфилд был жестоко и хладнокровно убит. Его тело закопали в отдаленном местечке Пенсильвании, где оно пролежало больше двадцати лет. Год 1959, мультимиллионер Эндрю Мандэй решил на зависть многим увековечить свое имя и создал невероятный монумент в честь самого себя – целый город. Единственной вещью, которую не учел Мандэй, была могила Стабса...



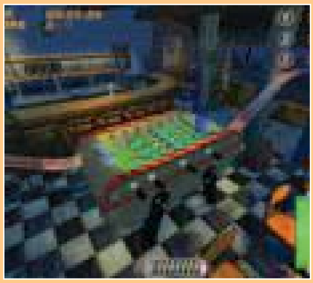

MX vs. ATV Unleashed

Mx vs. ATV смахивает на типичную консольную забаву, коей, собственно, и является, ведь недаром для **PlayStation 2** и **Xbox** игра появилась в продаже полгода назад. Отсюда и приставочные управление и геймплей, а также несколько устаревшая графика (см. системные требования). Однако игра сделана на совесть, а портирование на PC нареканий не вызывает (по крайней мере, в демоверсии). Любителям гонок по пересеченной местности понравится множество игровых режимов с участием мотоциклов, квадроциклов, бигфутов и прочей спортивной off-road-техники. Физика игры оставляет приятное впечатление. Но есть некоторые недоработки. Непонятно, например, как можно управлять огромным бигфутом в полете.




Panzer Elite Action

ZootFly и **JoWood Productions** представляют гонки на танках Второй мировой по чекпоинтам с препятствиями. 18 миссий упакованы в 3 кампании, по числу участвующих в виртуальной войне сторон. Немец будет воевать в Польше, Франции и Сталинграде, русскому придется отвоевывать родные просторы и поучаствовать в крупнейшем в истории танковом сражении под Курском. Американцам традиционно достается высадка в Нормандии. Аркадный танковый шутер от третьего лица, где вместо лица один из полутора десятков доступных танков, управляемые компьютером авиация, артиллерия, пехота и никакой баллистики. Под твоим началом также будет пяток «своих» ботов, вечно путающихся под гусеницами и ничуть не стесняющихся шмальнуть разок-другой в командира.

Mad Tracks

Mad Tracks это уникальная гоночная аркада, видеоролики которой ты мог видеть в предыдущих номерах нашего журнала. Судя по демоверсии, продукт оставит позади последние разработки в мире аркадостроения. 46 различных состязаний, среди которых 23 мини-игры: футбол, боулинг, бильярд, дартс etc. А трассы больше похожи на американские горки, щедро приправленные трамплинами и мертвыми петлями, чем на гоночные треки. И все это с участием игрушечных гоночных машин. Нечестные приемы, применяемые для достижения цели, не только приветствуются, но и жизненно необходимы. Различные ракеты, мины, разлитое на дороге машинное масло, все это будет доступно в виде бонусов, разбросанных по дороге. Приятно удивляет проработка деталей и видимое отсутствие багов.

МОДЫ

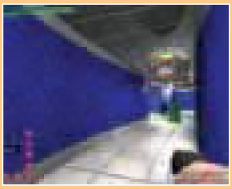
Dystopia Demo Update 4



Тема киберпанка не раз поднималась среди создателей тех или иных модификаций, но до недавнего времени это были лишь не слишком удачные попытки закамуфлировать под новые декорации старые идеи. ***Dystopia*** является первой модификацией, которую в полной мере можно называть киберпанковой. По своей сути противостояние ***Punk Mercenaries*** и ***Corporate Security Forces*** не является чем-то совершенно новым. Но куча мелких деталей заметно преображает представление о том, каким может быть сетевой мод. Это уже не банальное «Террористы vs. Спецназ», а битва двух сил, обладающих последними технологическими новинками. Игроку, как и положено в киберпанковой вселенной, позволено использовать определенное число имплантатов, причем их состав варьируется в зависимости от класса брони. Выбор имплантатов велик – начиная от ускорения или регенерации здоровья и заканчивая инфракрасным зрением или генераторами невидимости. Благодаря такому выбору можно создавать персонажа, заточенного под определенную специальность. Велик и выбор вооружения: легкие классы могут использовать автоматы и снайперские винтовки, в то время как закованным в тяжелую броню игрокам предлагаются ракетницы и ионные пушки.

Но все это лишь цветочки по сравнению с главной фишкой Dystopia – войной в киберпространстве. Удивительно даже, почему создатели иных киберпанковых модов до этого не додумались. В то время как одни бойцы пробиваются к базе противника с оружием в руках, другие члены команды штурмуют виртуальные поля сражений, взламывая вражеские системы защиты. Во многих случаях именно действия кибервоинов решают судьбу всего сражения. ■

Chex Trek: Beyond the Quest Beta 0.5



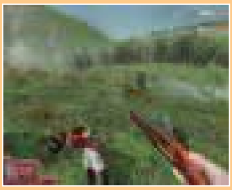
За последнее время появилось немало интересных модификаций для одиночного режима ***DOOM 3***, но такого не было точно. Привыкшие к мрачным подземельям и толпам зомби игроки будут шокированы тем, что они увидят в ***Chex Trek: Beyond the Quest***. Вместо очередного ужастика создатели данного мода делают, по сути, пародию. Мрачные коридоры здесь заменены интерьерами космической станции в стиле вселенной ***Star Trek***. Но это ерунда по сравнению с тем, кто выступает в роли врагов. Тебе будут противостоять инопланетяне, выполненные в виде карикатуры на инопланетных захватчиков. Такие враги могут рассмешить, но уж никак не напугать. Вместе с тем, Chex Trek: Beyond the Quest нельзя назвать простой карикатурой: мод вполне играбелен, да и его исполнение ничем не уступает другим модификациям для DOOM 3. Те, кто устал от зомби, наверняка будут довольны. ■

Prototype C Mod v1.41 All-In-One



Наиболее свежая версия мода, ставшего для ***F1 Challenge '99-'02*** тем же, чем для ***F1 2002*** являлся ***GT Racing 2002***. В то время как **SimBin** на всю катушку использовала тематику чемпионата ***FIA GT***, команда ***Virtua_LM*** пошла дальше, постаравшись реализовать все чемпионаты спортпрототипов, проходившие с начала восьмидесятых до первой половины девяностых годов. Шутка ли – в итоге ***Prototype C Mod версии 1.41*** позволяет поучаствовать в более чем двадцати (!) сезонах той или иной категории спортпрототипов. Ты сможешь опробовать самые лучшие машины тех лет, среди которых особо выделяется легендарный **Porsche 962**, не оставлявший противникам ни единого шанса на победу. Каждая из машин отличается своим неповторимым характером, и для того чтобы совладать с некоторыми экземплярами, придется не один час привыкать к их поведению. ■

The Battle Grounds 2 v.0.15



На территории США, помимо локальных конфликтов с мексиканцами и перманентных боев с индейцами, было всего две войны: Война за Независимость и Гражданская война. Создатели мода ***The Battle Grounds 2*** выбрали для своей работы тему Войны за Независимость, благодаря победе в которой появилась сама возможность образования США. Подобная тематика предопределила весьма специфичный игровой процесс, кардинально отличающийся от ***Half-Life 2***. В то время такого понятия, как патроны, не существовало – пистолеты и ружья заряжались с дула и это занимало немало времени. В результате после выстрела возникает два варианта развития событий: либо идти в рукопашную, либо подвергать себя еще большему риску, перезаряжая оружие. Благодаря этому The Battle Grounds 2 серьезно выделяется среди подобных модов. ■

Surreal 2 0.1

Создатели ***Surreal***, одной из самых необычных модификаций для ***Battlefield 1942***, продолжили свою работу, перейдя на более совершенный движок ***Battlefield 2***. В отличие от подавляющего большинства игр для серии ***Battlefield***, ***Surreal 2*** не использует историческую тематику. Принцип данного мода прост: чем необычнее выглядит используемая техника, тем лучше. В Surreal 2 спокойно уживаются архаичного вида летательные аппараты, которым место на полях Первой мировой, и футуристичные танки. Особый шик моду придают аппараты вроде фургона **Volkswagen Transporter**, переделанного в бронемашину. Самое удивительное, что при столь безумных видах техники не наблюдается никакого дисбаланса: Surreal 2 не менее играбелен, чем аналогичные модификации для Battlefield 2. ■

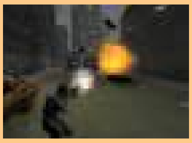




Alien Swarm v1.3

Alien Swarm заслуженно считается одной из наиболее интересных модификаций для ***Unreal Tournament 2004***. В отличие от ряда других модов, Alien Swarm не только заточен под одиночный режим игры, но и кардинально отличается по жанру. Это уже не шутер, а термоядерная смесь тактической стратегии и аркады с видом сверху. Мод этот по концепции чем-то напоминает старую игрушку ***The Lost Vikings***, где игроку необходимо было одновременно играть сразу за нескольких персонажей, переключаясь с одного на другого. В миссию можно взять до четырех бойцов, каждый из которых отличается определенными навыками, повышающимися по мере прохождения. В Alien Swarm от тактики зависит многое: продвигаясь по мрачным помещениям базы, заполненной инопланетными тварями, необходимо действовать крайне осторожно, стараясь не геройствовать. ■

ВИДЕО



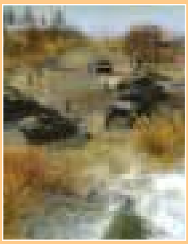
25 To Life

Игра, которую долго ждали поклонники уличного action'а. В ролике ты увидишь историю чернокожего бандита, который только что отмотал срок и вернулся на родные улицы. Ему придется не только противостоять полицейским отрядам, но и отстаивать свою репутацию с соседними бандами в мире жестокого насилия.



Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Подборка из трех роликов о 3-х классах онлайновой игры ***Dungeons & Dragons Online: Stormreach***. В игре огромное количество всевозможных пещер и темниц, ужасающих монстров, так и норовящих разорвать нас на куски, квестов и игровых загадок, не дающих скучать в борьбе за власть между гильдиями.



В тылу врага 2

Действие игры происходит в напряженной атмосфере жесточайших сражений Второй мировой войны. ***«В тылу врага 2»*** сочетает в себе элементы стратегии реального времени и экшена. Хорошо проработан искусственный интеллект компьютерного противника, что потребует от игрока больших тактических усилий.



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Видео от компании **Ubisoft**, которая анонсировала новый экшен — ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter***. На этот раз специальному отряду Призраков придется спасти президента Соединенных Штатов и возвратить украденные ядерные коды.



Tycoon City: New York

В игре ***Tycoon City: New York*** тебе предлагается стать одним из магнатов известнейшего города Нью-Йорка. Только правильное распределение средств и выбор местности позволят стать богатыми и известными в игровом мире. В ролике демонстрируются особенности построения зданий и уже готовые варианты деятельности магнатов.



FUEL

Тебе придется ездить не только на машинах, но и в детской коляске. Ролик демонстрирует трюки различных транспортных средств, перепрыгивающих через препятствия, плавающих в водах с множеством акул, и попадающих в аварии с конкурентами.



Ford Street Racing

Полная монополия автоконцерна **Ford** на обесцвеченных солнцем улицах Лос-Анджелеса. ***Ford Street Racing*** предлагает нам управлять не одной машиной, а сразу тремя. Реалистично прорисованные автомобили с улучшенной обработкой системы повреждений. Во время гонки можно переключаться между машинами для решения проблем, это позволит получить тактического превосходство.



Word of Chaos

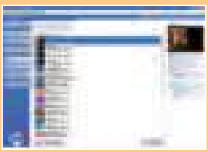
Игра, в которой тебе предстоит проследить за эпическими приключениями Скандер Грауна, относящегося к классу орков. Он является ключевой фигурой в вечной войне. Бог Хаоса ставит перед ним нелегкую задачу: отомстить волшебнику Петларе за убийство его родителей и раздобыть легендарный артефакт.



Heavy Duty

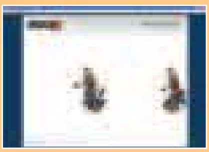
Это мир красивых пейзажей и беспрецедентного уровня реализма. Тебе предоставляется возможность побыть в роли пилота огромного и разрушительного робота. Интересные кампании с сотнями жестоких сражений на планете боевых машин.

СОФТ



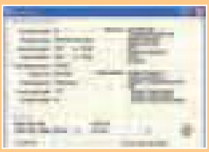
AusLogics Visual Styler

Если рабочий стол наводит на грусть, то эта программа поможет преобразовать внешний вид **Windows** до неузнаваемости. Меняйте системные иконки, используйте новые темы и стили для Windows XP и многое другое.



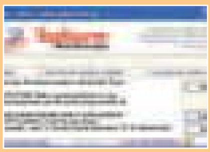
Electric Rain Swift3D v4.5

Программа для конвертации 3D во Flash. Простота в использовании поможет неопытным пользователям в разработке зрелищных 3D сцен, а продвинутый набор инструментов ***Swift 3D*** будет интересен профессиональным 3D-дизайнерам.



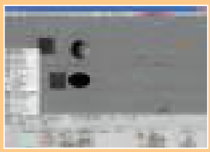
Passmark MonitorTest

PM поможет оценить качество CRT, LCD и плазменных мониторов. Набор тестов, состоящих из изображений в различных разрешениях и глубине цвета, поможет пользователю подобрать оптимальные настройки и выявить битые пиксели.



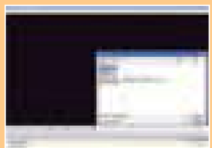
Anti...worm

Anti...worm поможет очистить операционную систему от самых распространенных паразитов в интернете. Несмотря на малый размер, после сканирования системы программа находит самые популярные вирусы сети и удаляет их.



Blender v2.40

Бесплатный редактор трехмерной графики. Уже включает в себя средства 3D моделирования, анимации, обработки видео, визуальные 3D эффекты и многие другие инструменты. Свои модели можно собирать уже на готовых 3D макетах различных геометрических фигур.



River Past Video Slice

Программа позволит тебе разрезать видео на части или вырезать выделенные кадры. Удобный интерфейс поможет и настроить кодек, и смонтировать видео по точной кадровой дорожке, и сделать качественные снимки из видео.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

ПРЕВЬЮ:
- American Conquest: Divided Nation
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Heavy Duty
- Monster Madness
- Rugby 06
- Titan Quest
- TrackMania
- World Of Chaos

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ:
- Dungeon Siege 2
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- LineAge C4
- Titan Quest

ОНЛАЙН:
- Auto Assault
- EverQuest 2: Kingdom of Sky
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach

СДЕЛАЙ САМ:
- Создание моделей в 3D Max, часть 2

ДЕМОВЕРСИИ
- Crashday
- MX vs ATV
- Panzer Elite Action
- Star Wars: Empire at War
- Timeshift
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- Tycoon City: New York

ДОПОЛНЕНИЯ
- Блицкриг 2
- В Тылу Врага
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Пираты Карибского Моря
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- BloodRayne 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Civilization IV
- Combat Mission: Afrika Korps
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- DOOM 3: Resurrection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Far Cry
- F.E.A.R.
- FIFA 06
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III: Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars KOTOR
- Star Wars KOTOR 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- UT 2004
- Vampire: the Masquerade: Bloodlines
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ВИДЕО
- 25 to life
- Age of Pirates
- American Conquest: Divided Nation
- Bonez Adventures
- City Life
- Commandos: Strike Force
- Crysis
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Empire Earth II: the Art of Supremacy
- EverQuest II
- Ford Street Racing
- FUEL
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- GTR 2
- Heavy Duty
- Keepsake
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Monster Madness
- Pirates of the Burning Sea
- Project Offset
- PSI: Syberian Conflict
- Rugby 06
- Rugby Challenge 2006
- Ski Alpin 2006
- Takeda 2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Godfather
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II
- Titan Quest
- ToCA Race Driver 3
- Tom Clancy`s Splinter Cell: Double Agent
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Tomb Raider: Legend
- TrackMania
- Tycoon City: New York
- UberSoldier
- War Front: Turning Point
- Winter Sports
- World of Chaos
- В тылу врага 2

КИБЕРСПОРТ

ДЕМКИ
- Counter-Strike
- Quake 4
- Starcraft: Brood War
- Warcraft: TFT

ОНЛАЙН

КЛИЕНТЫ
- Trackmania Nations

РОЛИКИ

ПАТЧИ
- Вечера на хуторе близ Диканьки 1.1
- Восточный фронт: неизвестная война 1.0 DVD
- Магия крови Update 1
- Стальные Монстры v1.1
- Age of Empires III v1.04 English
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11
- Dangerous Waters v1.03 English beta
- Chaos League: Sudden Death v2.03
- Ex Machina 1.02 Rus
- Falcon 4.0: Allied Force v1.0.5
- In Memoriam Rus
- Prince of Persia: the Two Thrones Media Center fix
- Quake 4 v1.0.5 beta2
- rFactor v1.070
- Rome: Total War v1.5 Rus

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ
- Crashday
- Stubbs the Zombie
- MX vs ATV

CD 2

ВИДЕО

ДОПОЛНЕНИЯ

CD 3

БОНУСЫ
- PDF Журналов
- CGW RE 06(06) 2002
- GameDeveloper 03(03) 2005
- PC ИГРЫ 06(18) 2005
- Страна ИГР 21(198) 2005
- Страна ИГР 22(199) 2005

ДРАЙВЕРА
- ATi Catalyst 6.1 Windows XP
- DirectX 9.0c билд от декабря 2005
- nVidia Forceware 81.98 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD
- nForce4 v.8.22 2K/XP WHQL Intel
- VIA HyperionPro 5.04A

ПАТЧИ
- Вечера на хуторе близ Диканьки 1.1
- Магия крови Update 1
- Стальные Монстры v1.1
- In Memoriam Rus
- Rome: Total War v1.5 Rus
- Rome: Total War – Barbarian Invasion v1.6 Rus
- StarCraft v1.13f
- StarCraft: Brood War v1.13f
- WarCraft III: Reign of Chaos 1.20c Rus
- WarCraft III: the Frozen Throne 1.20c Rus
- World of Warcraft v1.9.2 EU

СОФТ-БЛОК
- Pic2Pic 2.2
- PowerISO 2.8
- Quintessential Player 5.0.105
- RAM Idle LE 1.5.0
- Recover My Files 3.91
- River Past Video Slice 4.9.2
- SafeErase 2.0.554
- Serv-U 6.2.0.0
- SpyStopper Pro 4.40
- SXBandMaster 0.93.14
- Symantec W32.Blackmal@mm Removal Tool 1.0.1
- System Information for Windows 1.56.599
- System Spec 1.85
- SystemTools Hyena 6.6b
- Systerac XP Tools 3.2
- Teleport Pro 1.39
- Trojan Guarder Golden 6.95
- TweakNow PowerPack 2006 Professional 1.1.1
- TweakNow RegCleaner Pro 2.6.6
- Unlocker 1.7.8
- VisNetic Firewall 2.3

DVD

- Rome: Total War – Barbarian Invasion v1.6 Rus
- Sailors of the Sky Gold v5.3
- Ski Racing 2006 patch 1
- StarCraft v1.13f
- StarCraft: Brood War v1.13f
- Stubbs the Zombie v1.0.1
- Takeda 2 v1.21
- Tortuga: Pirates of the New World v1.1
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v2.0 unofficial
- WarCraft III: Reign of Chaos 1.20c Eng
- WarCraft III: Reign of Chaos 1.20c Rus
- WarCraft III: the Frozen Throne 1.20c Eng
- WarCraft III: the Frozen Throne 1.20c Rus
- World of Warcraft v1.9.2 EU

ДРАЙВЕРА
- ATi Catalyst 6.1 Windows XP
- DirectX 9.0c билд от декабря 2005
- nVidia Forceware 81.98 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD
- nForce4 v.8.22 2K/XP WHQL Intel
- VIA HyperionPro 5.04A

РЕТРО

ДЕМОВЕРСИИ
- Grim Fandango

МУЗЫКА ИЗ ИГРЫ

ОБОИ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
- Hitman: Contracts ч.2

СОФТ
- Artmoney PRO
- Artmoney SE
- Trainer Kit
- WinHEX 12.75

ВИДЕОТАКТИКА
- GUN
- Need for Speed: Most Wanted

БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ
- CheMax
- CheMax Rus
- База «Путеводитель»

ТРЕЙНЕРЫ

ШАРОВАРЫ
- Tower
- Carom 3D
- Battleships 3D

СОФТ
- 3DMark06
- Acoustica CDDVD Label Maker 2.47
- Advanced Spyware Remover 1.77.21798
- Advanced WMA Workshop 2.1
- AI RoboForm 6.6.4
- Anti Trojan Elite 3.4.6
- Anti...worm 1.007.0144
- AusLogics Visual Styler 3.0.2.100
- Blender 2.41
- CDCheck 3.1.10.0
- CleverCache 6.0.2260
- DBF View 2.78
- Driver Cleaner Pro 1.4
- EBook Maestro Free 1.35
- Electric Rain Swift3D 4.5
- FindGraph 1.50
- Fresh UI 7.51
- IconXP 3.0
- Internet Download Manager 5.02
- Kerish Doctor 2006 2.40
- MemInfo 1.75
- NikSaver 1.44
- Nullsoft Install System 2.14
- NVIDIA BIOS Editor 2.6a
- Passmark MonitorTest 2.2
- PC Anti-Hijacker 1.21
- Pic2Pic 2.2
- PowerISO 2.8
- Quintessential Player 5.0.105
- RAM Idle LE 1.5.0
- Recover My Files 3.91
- River Past Video Slice 4.9.2
- SafeErase 2.0.554
- Serv-U 6.2.0.0
- SpyStopper Pro 4.40
- SXBandMaster 0.93.14
- Symantec W32.Blackmal@mm Removal Tool 1.0.1
- System Information for Windows 1.56.599
- System Spec 1.85
- SystemTools Hyena 6.6b
- Systerac XP Tools 3.2
- Teleport Pro 1.39
- Trojan Guarder Golden 6.95
- TweakNow PowerPack 2006 Professional 1.1.1
- TweakNow RegCleaner Pro 2.6.6
- Unlocker 1.7.8
- VisNetic Firewall 2.3
- WireKeys 3.3.6
- XoftSpy 4.21.142
- Архивариус 3000 3.47
- Личный Секретарь 1.014

СОФТ-СТАНДАРТ
- AVPersonal 5.0
- AVPersonal 5.0 Pro
- Dr.Web Windows 4.33
- McAfee AVERT Stinger 2.6.0
- Panda Antivirus Titanium 2005
- Symantec Norton Antivirus 2005
- Trojan Remover 6.4.6
- 7-zip 4.32
- WIN RAR 3.51
- WIN ZIP 10.0
- Mozilla Firefox 1.5.0.1
- Ahead Nero 7 Premium 7.0.1.4b
- Clone DVD 2.8.5.1
- CloneCD 5.2.6.1
- UltraISO 7.6.5.1250
- Virtual CD 7.1.0.2
- Fraps 2.7.2
- HyperCam 2.13.00
- HyperSnap-DX 6.03.01
- IrfanView 3.98
- Download Master 4.5.3.971
- FlashGet 1.71
- ReGet Deluxe 4.2.263
- DivX 6.1 Create Bundle
- DivX Play 6.1
- K-Lite Mega Codec Pack 1.49
- FAR 1.70 beta 5
- Total Commander 6.54
- Apollo 37zp
- GDiVX Player VERSION Zenith 1.1
- Macromedia Flash Player 8
- Media Player Classic для Windows 9xME 6.4.8.2
- PowerDVD 6.0
- QuickTime + iTunes 7
- RealPlayer 10
- Winamp 2.91
- WinAmp 5.13
- Windows Media Player 10
- The Bat! 3.65.03 Home Edition
- The Bat! 3.65.03 Professional Edition
- Thunderbird 1.5
- Partition Magic
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- ICQ Pro 2003b Build #3916
- Miranda IM 0.4.0.2
- mIRC 6.16
- QIP 7810 Alpha
- Rambler ICQ 5

БОНУСЫ

PDF ЖУРНАЛОВ
- CGW RE 06(06) 2002
- CGW RE 07(07) 2002
- GameDeveloper 03(03) 2005
- PC ИГРЫ 06(18) 2005
- Страна ИГР 21(198) 2005
- Страна ИГР 22(199) 2005

ИГРОВЫЕ ОБОИ
- Black
- Black & White
- Cold Fear
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition
- Dragonshard
- El Matador
- Escape from Monkey Island
- мKillzone: Liberation
- Medal of Honor: Underground
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Ragnarok Online
- Ridge Racer 6
- Shaiya: Light and Darkness
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Star Wars: Empire at War
- Supreme Commander
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2
- TOCA Race Driver 3
- Tomb Raider: Legend
- Unreal Tournament

РЕДАКТОРЫ
- Battlefield 2 Editor
- F.E.A.R. SDK 1.02

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Эта вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). В виду этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у вас не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::



Каждый читатель, переживший декабрь и январь, должен получить звание «Заслуженный геймер страны», именной мини-ган и папаху в придачу. Только самые стойкие и выносливые вытерпели острый дефицит релизов и не изменили любимому хобби. Это я о нас с тобой, дорогой читатель. Мы – герои, заслужившие в феврале-марте десятки новых релизов. Доползет ли до нас хоть что-то стоящее? Сейчас разберемся.

Пожалуй, один из самых ожидаемых релизов февраля – стратегия ***Star Wars: Empire at War***, о которой мы подробно рассказали в этом номере. Демо-версия игры показала, что Empire At War намерилась заграбастать одну из наших наград. Удастся ли? Ответ ищи в апрельском выпуске. Следующая потенциальная звездочка – ***«Механоиды 2: Война кланов»*** от отечественной компании **SkyRiver Studios**. Разработчики обещают учесть ошибки первой части и существенно преобразить игровой мир (*обещать иное было бы странно – прим. ред*). Вешают лапшу на уши или правду говорят? Ищи вердикт через месяц. Виртуальным гонщикам приглянутся ***Trackmania Nations*** и ***MX vs. ATV Unleashed***. Эти динамичные гонки звезд с неба не хватают, но свою порцию кайфа подарят каждому. Помимо рецензий на эти проекты, мы расскажем о том, стоит ли тратиться на хулиганский stealth-экшен ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure***, адд-он ***The Settlers: Heritage of Kings – Legends***, спортивный симулятор ***Torino 2006*** и беспредельную ***25 to Life***. Не улизнет от зоркого взгляда нашего рецензента и ***Tony Hawk's American Wasteland*** – последний на сегодня представитель именитой серии. Как видишь, скучно не будет.

Но мы не из тех, кто ничего не видит дальше своего носа. Интересно ведь узнать, во что придется играть в будущем. Наш собственный корреспондент во всем мире поболтал с разработчиками RTS под нехитрым названием ***«XIII век»***, выведал все секреты проекта и готов поделиться ценной информацией с тобой. Смогут ли киевские разработчики угнаться за создателями ***Rome: Total War***? Ответ в следующем номере. Там же мы поведаем о ***FlatOut 2*** – продолжении самого травмоопасного рэйсинга 2004 года. Нам удалось одним глазком посмотреть на раннюю версию проекта. Уже этого оказалось достаточно, чтобы понять – игрушка будет, скорее всего, не хуже оригинала.

Ну, а чтобы от превьюшек и рецензий не рябило в глазах, мы готовим большой материал, который разложит по полочкам историю самого главного жанра планеты. Надеюсь, догадался, о чем идет речь?

В остальном, мы остаемся верными себе – «Дайджест», «Ретро», новые конкурсы и аппетитная тема номера об одном очень красивом городе...



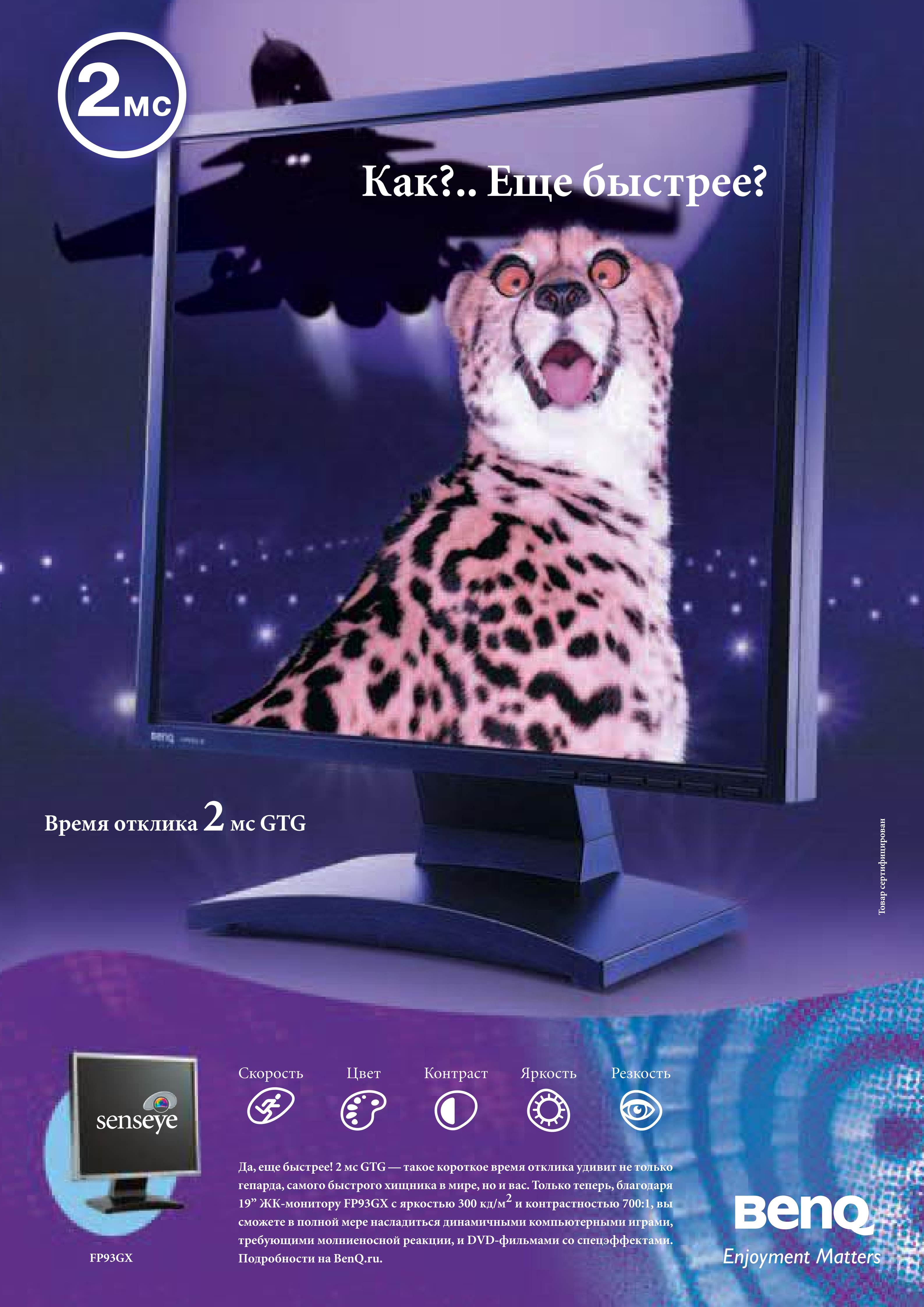




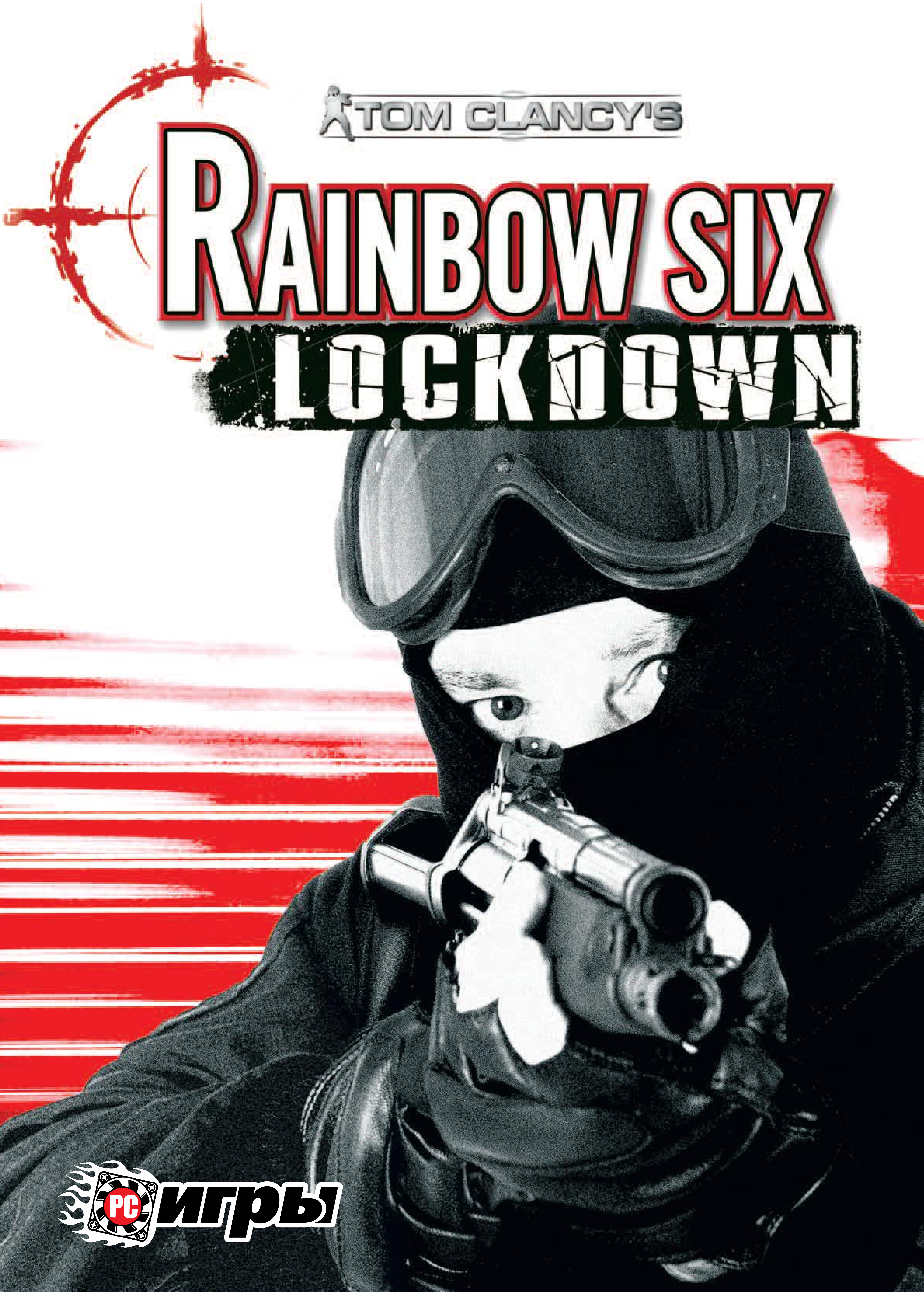
ДО ВСТРЕЧИ 22 МАРТА !



LG
Life's Good
FLATRON
freedom of mind
FLATRON F700P
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс
Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU


2мс
Как?.. Еще быстрее?
Время отклика 2 мс GTG
Товар сертифицирован
senseye
FP93GX
Скорость
Цвет
Контраст
Яркость
Резкость
Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19” ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м² и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.
BenQ
Enjoyment Matters


PC ИГРЫ
L.A. RUSH
West Coast Customs
MTV GAMES
RIDES MAGAZINE
MIDWAY
НОВЫЙ ДИСК


TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX
LOCKDOWN
PC игры

PC ИГРЫ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V • TES IV: OBLIVION • STAR WARS: EMPIRE AT WAR • COMMANDOS: STRIKE FORCE • RUNAWAY 2 • MEDIEVAL 2 • ONIMUSHA 3

№ 3 (27) • МАРТ • 2006